

32

КАРТОЧНЫЙ ИГРОКЪ НА ВСѢ РУКИ.

ПОЛНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ

ИГРАТЬ во ВСЕВОЗМОЖНЫЯ КАРТОЧНЫЯ ИГРЫ и НИКОГДА не ПРОИГРЫВАТЬСЯ.

Описаніе всѣхъ карточныхъ игръ, существовавшихъ и существующихъ со времени ихъ появленія до нашихъ дней.

Игры общественныя, основанныя на разчетѣ и требующія глубокихъ соображеній, коммерческія, семейныя, народныя, азартныя, одиночныя (пасьянсы) и др.

Описаніе всѣхъ шуллерскихъ продѣлокъ, плутней и обмановъ. Общія правила и наставленія для играющихъ въ карты. Новая теорія вѣроятностей игры и выигрыша. Таблица счастливыхъ дней для каждаго игрока въ карты.

ВЪ 6-ти ЧАСТЯХЪ.

Со множествомъ объяснительныхъ рисунковъ.

Составилъ членъ игорныхъ домовъ въ МОНАКО

Эржестъ Люжоль.

ЦѢНА 2 РУБ. ВЪ ХОРОШ. ПЕРЕПЛ. 3 РУБ.

МОСКВА.

1901.

2

ВЪ КНИЖНОМЪ
МАГАЗИНѢ.

Г. Т. БРИЛЛАНТОВА.

МОСКВА, Тверская ул., близъ Охотн. ряда, внутри пассажа Постникова, маг. № 81.

Фирма существуетъ съ 1878 г. Полный каталогъ выдается и высылается бесплатно.

КЛЮЧЪ КЪ БОГАТСТВУ

ЛЕНЬ и примѣненіе его въ технико-ремес- ленныхъ производствахъ.

ВОЗДѢЛЫВАНІЕ и ОБРАБОТКА ВО ВСѢХЪ ВИДАХЪ ЕГО. Ленъ для сѣмянъ. Основы полевой культуры льна и ленъ для вологна. Вѣрный способъ увеличить доходъ льняной промышленности **ВѢЗЪ ЗАТРАТЬ** Ручное и механическое пряденіе и ткачество. Обработка по Русскому, Бельгійскому и Англійскому способамъ, и способъ Ярославской обработки. Новѣйшія изобрѣтенія, усовершенствованія и открытія въ области агрономіи, техники и механики. Улучшенное разведеніе льна и переработка его въ бумажную массу. Выработка суровья и реализація отбросовъ (*кострики*). **НЕОБХОДИМОЕ ПОЛНОЕ ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО** для крестьянъ, мелкихъ и крупныхъ сельскихъ хозяевъ, лутарей и крупныхъ фабрикантовъ и всѣхъ его воздѣлываетъ и обрабатываетъ ленъ. Со включеніемъ статей: объ увлажненіи воздуха въ придельныхъ и ткацкихъ помѣщеніяхъ, о томъ, какъ научиться ткать на простомъ станкѣ и станкѣ самолета и проч. и проч. Большой томъ въ 2-хъ частяхъ и 10-ти отдѣлахъ. Со множествомъ чертежей рисунковъ и полиטיפажей. Составили по трудамъ профессоровъ: *Стебута* и *Ильина*; инженеръ-технологовъ: *Осинова*, *Вебера* и *Веселовскаго* и сельскихъ хозяевъ *Энгельгардта*, *Мещерскаго*, *Розенберта-Диницкаго* и мн. друг. Агрономъ *Энгельгардтъ* и технологъ *Арк. Днз.* Москва. 1900 г. Цѣна 1 руб. 50 коп., въ хорош. пер. 2 руб.

Русскій Многоцѣлебный

ТРАВНИКЪ-ЦВѢТНИКЪ

Полное популярное и необходимое руководство къ излѣченію всѣхъ болѣзней и недуговъ. Испытанными народными средствами растительнаго царства, русскими Отечественными травами и подробное наставленіе къ ихъ размноженію, уходу, сбору и сохраненію во всякое время года, какъ для самопользованія, такъ и для продажи. Самое подробное описаніе всѣхъ корней травъ, пѣвцовъ и различныхъ растений, употребляемыхъ прежде и теперь для излѣченія болѣзней съ точнымъ указаніемъ признаковъ, мѣсторожденія, отличительныхъ качествъ, сѣянія, времени сбора, врачебныхъ дѣйствій на каждую болѣзнь и домашній способъ приготовленія различныхъ лѣкарствъ противъ всѣхъ болѣзней изъ травъ для самоизлѣченія.

Съ приложеніемъ алфавитнаго словаря указателя всѣхъ растений травъ и проч. и календаря „Время сбора корней, коры, почекъ, листьевъ, цвѣта, плодовъ, травы, и пр. составленъ по стариннымъ рукописнымъ и печатаннымъ травникамъ, цвѣтникамъ и новѣйшимъ научнымъ трудамъ современныхъ ботаниковъ и специальной отечественной литературы и личной 30 лѣтней практикѣ.

Провизоромъ Аркадіемъ Федоровичемъ Томсонъ-Янъ.

Цѣна 3 руб., въ изящномъ перепл. 4 р.

Большой томъ около 800 стр. съ 200-ти рисунковъ и художественно-раскрашенными съ натуры таблицами и полиטיפажми въ текстѣ.

РД 33
52

КАРТОЧНЫЙ

801-14
2002

ИГРОКЪ НА ВСѢ РУКИ.

Полный самоучитель играть во всевозможныя карточные игры и никогда не проигрывать.

Описаніе всѣхъ карточныхъ игръ, существовавшихъ и существующихъ со времени ихъ появленія до нашихъ дней.

Игры общественныя, основанныя на расчетѣ и требующія глубокихъ соображеній, коммерческія, семейныя, народныя, азартныя, одиночныя (пасьянсы) и др.

Описаніе всѣхъ шулерскихъ продѣлокъ, плутией и обмановъ. Общія правила и наставленія для играющихъ въ карты. Новая теорія вѣроятностей игры и выигрыша.

Таблица счастливыхъ дней для каждаго игрока въ карты.

Въ 6-ти частяхъ.

Со множествомъ объяснительныхъ рисунковъ.

Составилъ членъ игорныхъ домовъ въ Монако

Эрнестъ Люжоль.



МОСКВА.

Типографія Н. Н. Бухарова, Союзная д. Волкова.

1901.

Оглавленіе.

Часть I.

	Стр.		Стр.
Предисловіе	1	Глава III. Основныя пра-	
Введеніе.	5	вила, какъ держать себя во	
Глава I. Типы и харак-		время игры въ карты. . . .	29
теристика шулеровъ	13	Глава IV. Условія, опре-	
Глава II. Приемы шуле-		дѣляющія вѣроятность выи-	
ровъ и т. п.	17	грыша и проигрыша	30

Часть II.

Винтъ.

Глава V. Винтъ	42	Глава VII. Правила ра-	
Глава V. Начало игры		зыгиванія игры въ винтъ .	57
въ винтъ. Угощеніе. Число		Глава VIII. Счетъ и за-	
партнеровъ. Тасовка и сдача .	42	писъ результатовъ игры . .	66
Глава VI. Правила на-		Глава IX. Особые наи-	
значенія игры	47	болѣе употребительные виды	
		винта	73

Часть III.

Коммерческіе игры.

Глава X. Преферансъ . . .	80	Глава XVII. Рамсъ. . . .	155
" XI. Вистъ.	96	" XVIII. Семерикъ. . . .	159
" XII. Бостонъ.	106	" XIX. 66.	161
" XIII. Ералашъ.	118	" XX. Марьяжъ.	165
" XIV. Безикъ.	126	" XXI. Имперіаль. . . .	168
" XV. Пикетъ.	131	" XXII. Горка.	172
" XVI. Мухка.	145	" XXIII. Палки.	175



2007332276

Часть IV.

Азартныя игры.

	Стр.		Стр.
Глава XXIV. Стукомка.	178	Глава XXXII. Макао.	213
" XXV. Трынка.	183	" XXXIII. Польскій	
" XXVI. Баккара.	185	банчокъ.	216
" XXVII. Винигретъ.	188	" XXXIV. 13.	217
" XXVIII. Бульотъ.	191	" XXXV. 21.	219
" XXIX. Экарте.	197	" XXXVI. 31.	221
" XXX. Криббеджъ.	202	Приложеніе.	223
" XXXI. Реверси.	207		

Часть V.

Пасьянсы.

Глава XXXVII. Цѣльрас- кладки пасьянсовъ. Термино- логія въ пасьянсахъ.	226	никъ. Фаворитка. Идетъ не идетъ.	252
Глава XXXVIII. Кадриль.		Глава XLV. Котильонъ.	
Трилистникъ. Часы.	228	Радуга. Открытый магазинъ.	256
Глава XXXIX. Урокъ ариометики, Супружеск. пасьян- съ. Обрученные.	232	Глава XLVI. Сердце серд- цу вѣсть подастъ. Павлиный хвостъ. Густая колонна.	260
Глава XL. Мельница. Еги- петская пирамида. Македон- ская фаланга. Мельница. (Полная колода картъ).	236	Глава XLVII. Вертящее- ся колесо. Четъ и нечетъ. Наука чиселъ.	264
Глава XLI. Подумѣлицъ. Картинная галерея. Первый и послѣдній.	240	Глава XLVIII. Двѣнад- цать спящихъ дѣвъ. Пасьянсъ Анны Алексѣевны. Чортовъ пасьянсъ.	268
Глава XLII. Красныя— черныя. Наполеон. пасьянсъ. Султанъ.	245	Глава XLIX. Новый фа- раонъ. Безсмысленный магазинъ. Блокада.	273
Глава XLIII. Коса. Брю- нетка и блондинка. Деревен- скій пасьянсъ.	248	Глава L. Переплетъ. Квад- ратъ. Разноцвѣтная звѣзда.	275
Глава XLIV. Восьмиуголь-		Глава LI. Пасьянсы: ка- призный, обыкновенный, двой- ной. Рыцари круглаго стола.	279

Часть VI.

Семейныя и народныя игры.

Глава I. II. Дурачки.		роли. Торговля.	292
Англійскіе дурачки. Свои козыри.	284	Глава LVI. Слетѣлись или Московка. Пьяницы.	
Глава III. Зѣваки. Три листика. Ерошки.	288	Поддавки.	297
Глава IV. Носки. Фо- фаны. Чухны.	290	Глава LVII. Мельники. Циганка. Свиньи.	300
Глава V. Навалка. Ко-		Глава LVIII. Дамка. Ба- бочка. Козлы.	304

Предисловіе.

Такъ въ ненастные дни
Собирались они
Часто...
Гнули, Богъ ихъ прости,
Отъ пятидесяти
На сто...
И проигрывали,
И отписывали
Мѣломъ...
Такъ въ ненастные дни
Занимались они
Дѣломъ...

Многіе тайно и явно нападаютъ на карточную игру, заявляя, что это пустая и бесполезная трата времени, вызывающая вредное напряженіе нервной системы, волненіе. Не отрицая того, что въ этихъ словахъ есть доля правды, мы тѣмъ не менѣе не можемъ согласиться вполнѣ съ картогонителями.

Конечно, всякое излишество, въ чемъ бы оно ни проявлялось, безусловно вредно, тогда какъ разумно и своевременное употребленіе тѣхъ-же предметовъ, даже полезно. То-же можно сказать и относительно игры въ карты. Играть съ желаніемъ наживы, ставить на карту свое состояніе—есть страсть, равносильная пьянству,—порокъ, доводящій безумца до плачевныхъ результатовъ.

Но отчего-же въ пріятельскомъ кружкѣ, въ свободную минуту, послѣ трудовъ праведныхъ, не отдохнуть за зеленымъ полемъ. Тотъ, кто цѣлый день работаетъ мозгами въ одностороннемъ направленіи, тотъ, у кого

Карточный игрокъ.

вслѣдствіе постоянной привычки, и внѣ занятій лѣзутъ въ голову всевозможные планы или фантазіи, хорошо понимаетъ, что, если его голову займутъ какой-нибудь нетрудной, разумной работой, то это составитъ для него нравственный отдыхъ. Въ чемъ-же можно найти средство разумно коротать свободное отъ занятій время?.. Общественные бесѣды и разговоры требуютъ, несомнѣнно, напряженія и обязательно въ концѣ концовъ сводятся къ какой-нибудь специальности. Театръ составляетъ одно изъ самыхъ разумныхъ развлеченій, концерты и музыкальныя собранія — тоже самое. Но для пользованія этими развлеченіями нужны извѣстные годы, извѣстная избалованность. Но чего не видалъ современный интеллигентъ, живущій въ многолюдномъ, промышленномъ центрѣ, и что нужно, чтобы занять его вѣчно ищущій размышленія умъ? Музыка въ этомъ отношеніи очень хорошее средство, но, къ сожалѣнію, для пониманія ея необходимо нѣкоторое музыкальное развитіе, или по крайней мѣрѣ, простой музыкальный слухъ. Прекраснымъ средствомъ коротать свободныя минуты для занятого человѣка является также охота, но городскому жителю, въ особенности, человѣку, не имѣющему возможности свободно располагать своимъ временемъ, это удовольствіе не всегда доступно. Какъ мы видѣли, всѣ упомянутыя средства занять уставшій отъ дневной работы мозгъ, встрѣчаютъ очень вѣскія „но,“ тогда какъ пойти къ пріятелю на чай, на два вечера и здѣсь найти себѣ отдыхъ за зеленымъ столомъ всегда возможно. Обыкновенно говорятъ — это вредно, волнуешь, но съ этимъ мнѣніемъ согласиться нельзя. Если въ игрѣ не страдаютъ жизненные интересы, то такое волненіе, если оно и есть, присуще и всякому другому занятію, и едва ли вредно. Наоборотъ, коммерческая игра, какова бы она ни была не можетъ возбуждать страстей, напротивъ, даетъ полную возможность забыться вполне отъ тревоженій моря житейскаго. Карты изобрѣтены для нервно-больного человѣка Карла V, и, конечно, не съ цѣлью раздражить его ослабѣвшій

мозгъ, а съ цѣлью успокоить. Современные врачи нервныхъ болѣзней также удѣляютъ значительное мѣсто картамъ при лѣченіи нервныхъ людей.

Для того, чтобы карточная игра, въ особенности коммерческая, составляла дѣйствительное удовольствіе, необходимо умѣнье и болѣе или менѣе продолжительная практика. Все неудовольствіе, проигрышъ въ картахъ происходитъ отъ неумѣнья играть въ нихъ. Выучитесь хорошенъко, заплатите нѣкоторую сумму, и вы будете играть съ большимъ удовольствіемъ. Плохой результатъ игры происходитъ отъ плохого соображенія и неправильнаго пониманія игры. Усвойте себѣ хорошенъко правила, не лѣняйтесь соображать, какъ слѣдуетъ, и игра будетъ, веселиться правильно, безъ волненій. Возражаютъ противъ этого, что не стоитъ соображать, такъ какъ назначеніе игры — доставить развлеченіе. Однако это неправда: шевелить мозгами не значитъ трудиться въ полномъ смыслѣ слова, и по нашему мнѣнію человѣкъ, нежелающій соображать, заслуживаетъ очень нелестнаго для него отзыва. Ничто не дается такъ, безъ малѣйшаго напряженія какой-нибудь физической или нравственной силы такъ какъ вся жизнь состоитъ въ напряженіи.

Цѣль предлагаемаго сборника — дать неумѣющимъ играть въ карты и желающимъ найти отдыхъ въ невинномъ и разумномъ занятіи средство къ изученію всевозможныхъ карточныхъ игръ и пасьянсовъ.

Пользуясь долготѣннымъ опытомъ и основательнымъ знакомствомъ съ русской и иностранной литературой по указанному предмету, мы рѣшили составить и выпустить въ свѣтъ настоящую книгу, въ которой собрана богатая коллекція всякихъ карточныхъ игръ: коммерческихъ, азартныхъ, семейныхъ, народныхъ и пасьянсовъ. Въ ясномъ и подробномъ изложеніи здѣсь переданы всѣ тонкости исполненія названныхъ игръ, такъ что наша книга является полнымъ практическимъ руководствомъ къ карточной игрѣ, она даетъ строго разработанную теорію этой игры и богатый рядъ практическихъ совѣтовъ, такъ какъ описанныя здѣсь игры всесторонне ра-

зучены и всё были по нѣскольку разъ разыграны въ кружкѣ опытныхъ игроковъ любителей.

Кромѣ того мы рассказываемъ здѣсь секреты различныхъ шулерскихъ приѣмовъ, такъ какъ играющій въ карты никогда не застрахованъ отъ возможности попасть въ ловушку ловкаго плута, промышляющаго обывриваніемъ неопытныхъ людей въ клубахъ, на пороходахъ, желѣзныхъ дорогахъ и т. п.

Каждый играющій, ознакомившись съ нашей методой веденія игры и ея тонкостями, всегда можетъ избѣжать плутней и обмановъ, которые такъ присущи картамъ.

Правила, ходы, развитіе игры, благопріятные моменты, сообщены намъ извѣстными и замѣчательными игроками, какъ напримѣръ знаменитый Deschanelles, пользующійся чуть не европейской извѣстностію; Paul Hennequin, усовершенствовавшій правила и ходы многихъ карточныхъ игръ; Р. Гудень и многіе другіе авторитеты коммерческихъ игръ.

Наша книга указываетъ, при помощи цифръ и нетрудныхъ вычисленій, всё благопріятные и неблагопріятныя шансы картежныхъ игръ. Играющіе могутъ увидѣть, чѣмъ они рискуютъ, не начиная еще играть.

Выпуская въ свѣтъ названную книгу, будемъ надѣяться, что она принесетъ ощутительную пользу всякому игроку въ карты, желающему занять свое свободное время за зеленымъ столомъ безъ ущерба для своего кармана, такъ какъ наша энциклопедія всевозможныхъ карточныхъ игръ содержитъ много цѣнныхъ указаній по всемъ отраслямъ этого предмета, добытыхъ долготѣнейшей практикой и всестороннимъ знакомствомъ съ русскими и иностранными источниками.

Авторъ.

Введеніе.

Историческій очеркъ происхожденія картъ.—Названіе мастей и картъ и ихъ символическое значеніе.—Колода, талонъ и другіе термины, употребляемые въ карточной игрѣ.

Начало игры въ карты, насколько послѣднія извѣстны Европѣ, относится къ XV столѣтію и совпадаетъ съ появленіемъ цыганъ на европейской территоріи. Общая-же извѣстность, по свидѣтельству іезуита Менестрие, относительно картъ, приписывается XIV столѣтію, когда одинъ малолѣтній живописецъ, по имени Жикоминъ Грингоньеръ изобрѣлъ карты для развлеченія умалишеннаго короля Франціи Карла VI (1380—1422 г.).

Тѣмъ не менѣе подобное заявленіе является гипотезой, которая не подтверждается другими данными, и нѣкоторые лѣтописцы всемірной исторіи относятъ происхожденіе картъ къ XIII вѣку. Это предположеніе имѣетъ историческое основаніе, такъ какъ во время царствованія Людовика Святого въ 1254 году былъ изданъ указъ, запрещающій подъ страхомъ наказанія кнутомъ карточную игру во Франціи. Итальянскій манускриптъ 1299 года говоритъ уже о запрещеніи игры въ карты.

Германцы даже основали особый цехъ фабрикантовъ игральныхъ картъ. Орденъ Калатрава (Calatrava) въ 1331 г. запретилъ игру въ карты въ Испаніи, и это запрещеніе было повторено въ 1387 году Іоанномъ I, королемъ Кастиліи.

Слѣдовательно, судя по этимъ даннымъ, карточная игра была уже сильно развита въ началѣ XIII столѣтія.

Китайцы и японцы, еще до появления игральных картъ въ Европѣ, уже играли табличками, на подобіе картъ, изъ слоновой кости или дерева съ нарисованными фигурами. По мнѣнію нѣкоторыхъ нѣмецкихъ писателей игральные карты, по всей вѣроятности, были занесены въ Европу сарацинами, древнимъ восточнымъ народомъ.

Въ концѣ среднихъ вѣковъ и почти до XIX столѣтія игра въ карты, въ особенности во Франціи и Германіи, была всюду распространена и имѣла исключительно азартный характеръ. Почти всѣ безъ различія сословія увлекались игрой въ карты. Во время царствованія Генриха III и Генриха IV, которые еще въ юности были страстными любителями картежной игры, въ Парижѣ мы находимъ специальные игорные дома, въ которыхъ собирались лица различныхъ сословій для игры въ карты.

Во всѣ времена и у всѣхъ народовъ страсть къ игрѣ всегда сопровождалась запальчивостью и увлеченіемъ.

Еще во времена великаго переселенія народовъ на рубежѣ древней и средневѣковой исторіи, народъ, на долю котораго выпала неблагоприятная задача стереть вѣковую цивилизацію, звѣроподобные гунны играли на жизнь и смерть. Индѣйцы, несмотря на строгость законовъ, проигрывали своихъ женъ. Англо-саксы ставили на карту своихъ любовницъ противъ скаковыхъ лошадей. Полудикіе жители Цейлона до такой степени увлекались игрой, что допускали выигравшимъ издѣвательство надъ своимъ тѣломъ. Древній Римъ предавался игрѣ съ особенной страстностью. Общее паденіе нравовъ выразилось и на этой сторонѣ жизни въ непреодолимой страсти къ азарту. Неронъ на одинъ ударъ костей ставилъ по 400,000 сестерцій; Клавдій, игралъ даже во время верховой ѣзды; во времена Ювенала чиновники являлись въ присутственныхъ мѣстахъ съ денежными шкатулками и занимались вмѣсто дѣлъ игрой. Горацій въ своихъ сатирахъ рассказываетъ объ одномъ старикѣ, Волаверіѣ, который такъ любилъ игру, что даже, будучи разбитъ параличемъ, платилъ большія деньги бросавшимъ за него кости.

Тацитъ говоритъ, что Германцы до такой степени предавались игрѣ, что проигрывали свою свободу и жизнь. Въ

Неаполѣ, даже въ настоящее время можно встрѣтить лодочниковъ, которые готовы поставить на ставку противъ известной суммы денегъ свою свободу на нѣсколько мѣсяцевъ или лѣтъ. Законами Небесной имперіи запрещается игра, что однако не мѣшаетъ китайцамъ, всѣхъ сословій, ставить на карту свое имущество, женъ и дѣтей.

Въ эпоху крестовыхъ походовъ страсть къ игрѣ внесла даже безпорядки во французское войско. Генрихъ XV, Марія Медичи, герцогъ Гизъ, Жуанвиль, страшно предавались игрѣ: самъ король поощрялъ увеличивать ставку, что повело къ шулерству. Кардиналъ Мазарини собственнымъ примѣромъ ввелъ игру, запрещенную Людовикомъ XIII; онъ самъ даже изобрѣлъ игру нос. Въ провинціяхъ Бургундіи, Лангедокъ и Бретаніи велась адская игра. Военные и должностныя лица ставили на карту имущество и честь.

Подобныя явленія, конечно, не могли пройти незамѣченными и не отразиться на общественной нравственности; въ виду этого законодательная и административная власть не могла не обратить вниманія на печальные результаты игорнаго азарта. Людовикъ VIII, Карлъ VIII, Карлъ IX, Людовики XIII и XIV и другіе короли запрещали игру въ карты подѣ страхомъ строжайшихъ наказаній или большихъ денежныхъ штрафовъ.

Однако, несмотря на всю строгость мѣръ, онѣ не оказывали достаточнаго дѣйствія, и ожесточенная игра велась въ разныхъ притонахъ и тайныхъ игорныхъ домахъ. Цѣлыя состоянія проставлялись на карту въ бѣшенномъ порывѣ азарта. Въ одинъ моментъ богачъ могъ сдѣлаться бѣднякомъ, а нищій обогатиться.

Въ настоящее время, азартныя игры стали мало-по-малу исчезать, хотя, въ общемъ, азартъ присущъ натурѣ человека и только выражается теперь въ другихъ формахъ, возьмемъ, напр., биржевую игру и тотализаторъ. Что касается карточной игры, то, хотя штоссъ, банкъ и другія карточные игры и имѣютъ еще поклонниковъ, но всетаки въ настоящее время въ большемъ распространеніи коммерческія игры, въ которыхъ преслѣдуется не столько корыстная цѣль, сколько способъ пріятно провести свободное время. Съ

другой стороны шансы выигрыша зависят не только от фортуны, а также от умѣнья, осторожности и прозорливости игрока.

Въ Россіи, въ числѣ подобныхъ наиболѣе распространенныхъ игръ въ послѣднее время первое мѣсто занимаетъ игра подъ названіемъ „Винтъ“. Игра эта, совмѣщая характеръ англійскаго виста и проферанса, основана всецѣло на математическомъ расчетѣ и до такой степени занимательна, что справедливо пользуется въ обществѣ предпочтеніемъ передъ другими играми.

Въ часъ досуга въ длинные зимніе вечера, которыми славится нашъ сѣверный край, въ Сибири въ какомъ-то городкѣ собирались любители поиграть въ карты, чтобы убить время. Эти собранія бывали каждый день, и такъ всѣ игры, которыя были въ то время въ ходу, надѣли этому кружку любителей, что они придумали составить какую либо новую игру, которая была бы не только не азартною, а коммерческой, но и представляла интересъ по своей занимательности и требовала бы большой практики и размышленія. Всѣ эти условія должны были сдѣлать означенную игру настолько увлекательной, что матеріальный, денежный интересъ долженъ оставаться на заднемъ планѣ, — да денежный интересъ друзьямъ этимъ былъ и не нуженъ, такъ какъ эти люди были съ большими средствами, пользовались всеми благами, которыми могутъ пользоваться богачи, имъ не доставало лишь одного, чего нельзя было приобрести ихъ богатствомъ, это лишь средство найти возможность убить свободное время весело и въ свое удовольствіе, такъ какъ находясь далеко въ Сибири, они не могли найти тѣхъ удовольствій, которыми привыкли пользоваться жители столицъ, нашей матушки Россіи.

Задумано, — сдѣлано! Всякій изъ сотоварищей давалъ свои совѣты, всякій по своему комбинировалъ свои идеи и такимъ образомъ составилъ *винтъ сибирскій* или *классическій*, на которомъ въ послѣднее время создались и прочіе винты, такъ сильно распространившіеся по всему свѣту, о чемъ будемъ мы говорить впослѣдствіи, о каждомъ въ отдѣльности, а пока должны сказать, что слово „винтъ“ произошло

отъ часто употребляемаго выраженія игроковъ: *подвинтитъ своихъ противниковъ на штрафъ*“. А слово „подвинтитъ“ взялось отъ назначенія въ строгомъ порядкѣ мастей и отъ строгого соблюденія очереди въ переговорахъ, приподнимающихъ одинъ за другимъ свои игры въ винтообразномъ направленіи. И такимъ образомъ явилась игра въ винтъ, которая выработала свои собственные законы и правила, чѣмъ мы въ подробности займемся далѣе.

Внѣшній видъ картъ и ихъ символическое значеніе. Въ Германіи фабриканты картъ и торговцы ими уже въ 1260 году образовали отдѣльную корпорацію. Карты, которыя употреблялись въ Европѣ, стоили страшно дорого, такъ какъ литографскаго печатанія картъ въ то время еще не было, онѣ рисовались отъ руки и то не вездѣ.

Употреблявшіеся во Франціи карты привозились изъ Италіи. На это есть историческое свидѣтельство, указъ счетной камеры отъ 1390 года, которымъ признается сдѣланный въ Италіи расходъ на покупку картъ для увеселенія короля. Карты въ то время имѣли въ длину 22 сантиметра, что дѣлало ихъ крайне неудобными для употребленія.

Въ то время игральнымъ картамъ хотѣли придать извѣстную роль въ дѣлахъ общественныхъ. Это попробовали сдѣлать два іезуита на томъ основаніи, что онѣ будто-бы символически выражаютъ наставленія объ управленіи государствомъ и рѣшеніемъ войны и міра.

Предложеніе свое они поддерживали слѣдующими выводами.

Тузъ. По-латыни As — названіе одной монеты. Въ пикетѣ тузы имѣютъ преимущество даже надъ королями, чтобъ показать, что деньги суть рычагъ управленія, въ особенности во время войны, и если у короля ихъ недостаточно, то власть его призрачна.

Трефы (Trefle), луговая трава во Франціи, напоминаетъ, что искусный полководецъ не долженъ располагать свою армію въ странѣ, гдѣ она можетъ нуждаться въ фуражѣ.

Пики. (Pigues) и **Бубны** (Carreaux) напоминаютъ, что арсеналы всегда должны быть хорошо снабжены. Всѣ знаютъ оружіе подъ названіемъ пика; что-же касается до carreaux,

то такъ назывались тяжелыя стрѣлы съ четырехъ-угольнымъ желѣзнымъ наконечникомъ, которыя метались изъ арбалета.

Черви (Coeurs) изображаютъ мужество начальниковъ и солдатъ: Александръ, Цезарь и Карлъ Великій стоятъ во главѣ четырехъ кадрилей и изображаютъ, что, какъ бы многочисленны и храбры ни были войска, но они нуждаются въ предводителяхъ осторожныхъ, храбрыхъ и испытанныхъ. Жизнь этихъ предводителей драгоцѣнна; нужно стараться, чтобъ они не попали въ плѣнъ; отсюда въ пикетъ, когда приходится выдерживать сильную атаку, вся суть заключается въ томъ, чтобы дать королю защитниковъ.

Анагамма. Argine — имя трефовой дамы. — Regina, это Марія Анжуйская — жена Карла VI. Rachel — дама бубень, — Agnесса Сорель — Pallas — дама пикъ — Орлеанская дѣва Жанна д'Аркъ Judith — дама червей — Изабелла Баварская.

Четыре валеа изображаютъ собой феодальное дворянство, остальные карты — вассаловъ, войска и народъ.

Колода картъ и ея подраздѣленіе на масти и фигуры. Если не разбирать карты по ихъ сортамъ, которые имѣются въ продажѣ для различныхъ игръ, то ихъ можно раздѣлить на двѣ категоріи, которыя употребляются въ коммерческихъ играхъ, это карты: одни имѣютъ въ колодѣ 32 карты, а другія 52 карты. Двѣ таковыхъ колоды, одна синяго или зеленого крапа (сорочка), а другая красного, носятъ названіе *полной игры*. Въ какія игры употребляется колода въ 32 карты и въ какія — 52, будетъ нами описано, при поясненіи каждой игры въ отдѣльности, а теперь должны мы сказать, что каждая колода содержитъ въ себѣ четыре масти, именно: самая старшая масть называется *червями*, за ней въ нисходящемъ порядкѣ относительно старшинства слѣдуетъ масть *бубновая*, далѣе *трефовая* и наконецъ самая младшая — это *пиковая*.

Пиковая и Трефовая масти черного цвѣта.

Каждая масть по старшинству подраздѣляется такъ: *самой старшей картой считается тузъ*, гдѣ по среднѣй карты имѣется одно очко, т.-е. одинъ только значекъ, соотвѣтственной масти.

Далѣе по нисходящему старшинству слѣдуетъ карта, называемая *королемъ*, съ изображеніемъ короля со значкомъ той масти, къ какой онъ принадлежитъ; за королемъ слѣдуетъ *дама*, потомъ *валетъ*. Всѣ эти карты носятъ общее названіе *фигуръ*.

За фигурами слѣдуютъ карты очковыя, т.-е. съ изображеніемъ лишь однихъ знаковъ, по которымъ различаются масти, а по числу этихъ знаковъ, т.-е. очковъ носятъ названія картъ; такъ напр., самая старшая очковая карта это та, которая, имѣетъ десять очковъ, называется *десяткой*, за ней слѣдуетъ карта имѣющая девять очковъ и называемая *девяткой*, далѣе *восьмерка*, *семерка*, *шестерка*, *пятерка*, *четверка*, *тройка* и наконецъ *двойка*, имѣющая только два очка и считается самой младшей картой въ каждой масти.

Есть два сорта карточныхъ колодъ (игръ): 1) *полная игра*, состоящая изъ 52 картъ; 2) *игра пикетная*, въ которой 32 карты, такъ какъ изъ нея выброшены всѣ нисшіе разряды картъ, начиная съ шестерки.

Общія правила карточной игры.

Какова-бы ни была игра, въ которую хотятъ играть, существуютъ извѣстныя правила, которыя должно наблюдать и которыя мы здѣсь изложимъ.

Сдача (Begaren), такъ мазывается право раздавать карты игрокамъ; *сдача* производится по жребію. Есть два способа опредѣлить жребій. Каждый игрокъ снимаетъ колоду, и тотъ, который *подрежетъ* (coupe) подъ самую старшую карту, имѣетъ право сдавать. Или каждому изъ игроковъ дается на вскрышку по картѣ, и старшая сдаетъ. Игрокъ, которому поручено сдавать карты и котораго называютъ *сдатчикомъ*, сперва просматриваетъ, всѣ ли они въ колодѣ. Потомъ онъ старательно ихъ смѣшиваетъ, позволяя себѣ видѣть только ихъ крапъ, отдаетъ опять своему сосѣду съ лѣвой стороны, который дѣлитъ колоду на двѣ части: та, которая была внизу, должна быть положена на верхъ. Потомъ карты раз-

даются каждому. Нужно держать карты такимъ образомъ, чтобы во время сдачи ихъ нельзя было видѣть. Когда случайно одна изъ нихъ перевернется, то и должны опредѣлить, начать ли сдачу снова, или карта должна быть положена подъ талонъ.

Талономъ называются карты, остающіяся послѣ сдачи.

Необходимо подобрать свои карты по степени ихъ достоинства и по масти; неисполненіе этой предосторожности влечетъ за собой важныя ошибки.

Передъ собой кладутъ взятки, которыя позволяетя смотрѣть, чтобы знать, какія карты уже вышли. Но правомъ этимъ не нужно злоупотреблять и въ особенности, не заставлять ждать своихъ партнеровъ.

Крайне безчестно и невѣжливо заглядывать въ карты своего сосѣда, если бы даже послѣдній ставилъ васъ въ невозможность ихъ не видѣть, то и въ этомъ случаѣ нужно предупредить его въ этомъ.

Тѣмъ, которые держатъ пари за кого-нибудь, позволено смотрѣть въ карты своего сторонника. Они имѣютъ даже право до нѣкоторой степени совѣтовать ему.

Кромѣ того у карточныхъ игроковъ есть много такихъ обычаевъ, которые очень трудно предусмотрѣть въ общемъ курсѣ. Чувство мѣры, приличія и природный тактъ являются лучшими совѣтниками въ этомъ случаѣ.

Прежде чѣмъ перейти къ описанію различныхъ игръ, мы остановимся на тѣхъ приемахъ, которые употребляются шулерами для обыгрыванія простодушныхъ партнеровъ, чтобы предохранить послѣднихъ отъ возможности сдѣлаться когда-нибудь жертвами безсовѣстной игры.

Часть I.

Шулера и ихъ приемы. Опредѣленіе вѣроятности на выигрышъ и проигрышъ.

ГЛАВА I.

Типы и характеристика шулеровъ.

Для опытнаго игрока, заплатившаго за свою опытность и умѣнье играть въ карты значительную дань людямъ, именнымъ въ карточномъ мірѣ шулерами, достаточно одного взгляда, чтобы опредѣлить характеристику своего контрпартнера, за-то неопытные игроки часто попадаютъ въ засаду господъ, промышляющихъ карточными обманами, которые получили специальное названіе шулерства.

Въ настоящемъ отдѣлѣ мы рѣшили подѣлиться своимъ опытомъ и наблюдательностью въ этомъ отношеніи съ читателями.

Типы шулеровъ можно раздѣлить на три разряда.

Первый типъ. Шулеръ высшаго полета. По своей внѣшности шулеръ этого разряда предоставляет то, что называется, джентельменъ. Его костюмъ, манеры, голосъ, все это блещетъ наружнымъ изяществомъ и показнымъ благородствомъ.

Нельзя сказать, чтобы шулеръ могъ быть истинно умнымъ человѣкомъ, такъ какъ существеннымъ признакомъ здороваго ума является развитое нравственное понятіе, чувство чести, недопускающее неблагородныхъ поступковъ. Всякій обманъ, а тѣмъ болѣе обманъ въ игрѣ, понятно исключаетъ

присутствіе въ человѣкѣ означенныхъ качествъ. И, если мы видимъ, что шулера въ большинствѣ случаевъ отличаются удивительнымъ соображеніемъ, смѣтливостью и умѣньемъ взвѣшивать людей, то это ничто иное, какъ хитрость, пронырливость—свойства, не имѣющія ничего общаго съ умомъ. Шулеръ изощрился только въ одномъ направленіи, касающемся его грязной профессіи, въ остальныхъ-же вопросахъ, могущихъ интересовать интеллигентнаго человѣка, онъ является полиѣйшимъ профаномъ.

Бесѣдуя съ постороннимъ человѣкомъ, шулеръ мало обращаетъ вниманія на отношенія своего собесѣдника къ внѣшнему міру и устремляетъ всю свою наблюдательность только на тѣ стороны, которыя могутъ быть для него полезны. Онъ умѣетъ отличить игру каждаго изъ своихъ противниковъ, смотря потому, какое производить впечатлѣніе на его партнера сниманіе и сдача картъ.

Великосвѣтскій шулеръ, какъ фیزیогномистъ, есть лучшій и способнѣйшій послѣдователь знаменитаго Лафатера: по экспрессіи лица онъ узнаетъ самыя сокровенныя движенія души. Передъ такой личностію нѣтъ никакой возможности замаскироваться хладнокровіемъ или скрыть внутреннее свое волненіе.

По лицу, онъ производитъ оцѣнку, какъ для своихъ продѣлокъ, такъ и для опредѣленія той степени довѣрчивости, какую онъ внушаетъ. Онъ играетъ съ одинаковымъ достоинствомъ во всѣ игры. Лучшія качества ума великосвѣтскаго шулера, это соединеніе глубокихъ знаній съ утонченнымъ мошенничествомъ. Никто лучше его не умѣетъ метать, снимать, производить *sauter la coupe*, *enlever* и проч. Такія правила въ шулерствѣ имъ доведены до высочайшей степени. Теорія вѣроятностей азартныхъ игръ, описанная Ванъ-Тенакомъ, является для него ни больше ни меньше, какъ начальныя познанія, которыми онъ распоряжается съ чрезвычайнымъ умѣньемъ. Владѣя отличнымъ зрѣніемъ, онъ узнаетъ карты, бывшія у него въ рукахъ два или три раза. Одну онъ узнаетъ по оттѣнку узора, другую по пятну или точкѣ, такъ какъ самая тщательная фабрикація картъ, не можетъ избѣжать нѣкоторыхъ недостатковъ, которыми шу-

леръ непремѣнно воспользуется для своихъ выгодъ. Если же подобныхъ знаковъ не встрѣтится на картахъ, то онъ сумѣетъ во время хода отличить двѣ или три изъ нихъ, и замѣтить какое-нибудь мѣсто самой легкой черточкой.

Въ лѣтнее время, великосвѣтскіе шулера уѣзжаютъ на минеральныя воды, гдѣ, благодаря простотѣ и богатству своихъ жертвъ, пользуются всевозможными удобствами жизни.

Второй типъ. Клубный шулеръ. Приличный съ виду клубный шулеръ немногимъ уступаетъ выше описанному типу въ изяществѣ манеръ, да этого и не требуется въ холостой клубной обстановкѣ; но за то въ проникательности и знаніи людей, въ опредѣленіи ихъ темперамента при игрѣ они даже превосходятъ шулеровъ высшаго полета, потому что, имѣя дѣло съ болѣе или менѣе опытными игроками, посѣщающими клубы, они должны всегда держаться на чикю. Ловкость этихъ господъ поистинѣ изумительна: ихъ плутовскіе приемы доведены до совершенства. Рыская изъ одного клуба въ другой, шулера этого разряда выискиваютъ простячковъ и забираютъ въ свои сѣти. Разыгрывая изъ себя человѣка, плохо играющаго и завлекая партнера своими проигрышами, шулеръ увеличиваетъ ставку и въ концѣ концовъ срываетъ очень крупный кушъ.

Третій типъ. Шулеръ полусвѣта. Шулера этого разряда никогда не работаютъ поодиночкѣ а занимаются своимъ грязнымъ ремесломъ цѣлыми шайками, въ которыхъ главная роль въ дѣлѣ вовлеченія въ игру принадлежитъ женщинамъ сомнительной репутаціи. Дѣйствуя въ средѣ буржуазіи и денежной аристократіи, шулера являются въ то-же время сводниками и, пользуясь своимъ живымъ товаромъ, ловко обираютъ падкихъ на приманку и сильныя ощущенія богатыхъ мужчинъ. Шулера этого разряда вербуютъ въ свою шайку болѣе или менѣе красивыхъ женщинъ, которыя носятъ кличку амазонокъ.

Шулера указанного типа не обладаютъ тѣми качествами, какъ два вышеописанныхъ разряда. Въ нихъ нѣтъ той изворотливости, внѣшней элегантности и даже той чистоты въ исполненіи, которой отличаются два вышеописанныхъ типа. Но за-то они обладаютъ другими достоинствами: замѣчатель-

ной изобрѣтательностью въ различнаго рода подходахъ и шулерскихъ инструментахъ.

Ареной для плутовства и обмана этого сорта шулерамъ служатъ всѣ существующія азартныя и коммерческія игры: штось, банкъ, винтъ, кости, домино и т. д.; всѣ эти игры одинаково пригодны для упражненія безчестной ловкости шулера.

Четвертый типъ. Шулера нисшаго разряда. Это одинъ изъ видовъ той массы падшихъ личностей, которыя составляютъ подонки общества. Шулера игорныхъ публичныхъ домовъ относительно своихъ высшихъ собратій представляютъ то же, что пѣсенникъ относительно пѣвца. Всѣ они чрезвычайно схожи между собою и представляютъ типы тѣхъ несчастныхъ людей, лѣность и распутство которыхъ довели до того, что въ плутняхъ и мошенничествѣ они находятъ средства къ своему существованію.

Его постоянное пребываніе—трактиръ, погребокъ, въ которыхъ они сходятся, дѣлятся мыслями, соображеніями и затѣмъ рыскаютъ изъ одного притона въ другой, выискивая себѣ добычу. Шулеръ на первыхъ порахъ, старается проигрывать. Разыгрывая изъ себя человѣка, неумѣющаго держать въ рукахъ картъ и завлекая партнера своими проигрышами, онъ увеличиваетъ ставку денегъ и подъ конецъ обчиститъ своего сосѣда какъ *липку*.

Многочисленны и разнообразны жертвы шулеровъ. Для нихъ нѣтъ ничего святого и они готовы обмануть самого близкаго родственника и задушевнаго пріятеля при первомъ встрѣтившемся случаѣ.

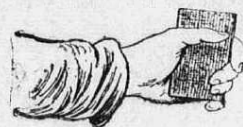
ГЛАВА II.

Приемы шулеровъ.—Описаніе различныхъ способовъ фальши въ картахъ: фальшивая съемка, тасовка, передергиваніе и кража картъ; фальшивая колода, мѣченная колода.—Условные знаки шулеровъ.

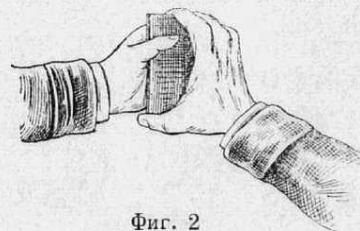
Во всемъ искусствѣ шулеровъ наитруднѣйшей задачей является дѣлать ловко фальшивую съемку. Для этой операціи выработана цѣлая система правилъ, которая въ общемъ сводится къ слѣдующему.

Правила фальшивой съемки двумя руками. Правила эти заключаются въ слѣдующемъ:

1) Чтобы сорвать двумя руками съемку, нужно держать колоду картъ въ лѣвой рукѣ и раздѣлить ее на двѣ равныя части (фиг. 1).



Фиг. 1.



Фиг. 2.

2) Положите правую руку на колоду, сжимая нижнюю кучку картъ между большимъ и среднимъ пальцами этой руки (фиг. 2).

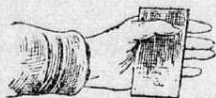
Въ этомъ положеніи верхняя кучка будетъ находиться между мизинцемъ, указательнымъ и среднимъ пальцами лѣвой руки.

3) Продолжая держать нижнюю кучку правой рукою, не сжимая ею однако же верхней кучки, старайтесь лѣвою рукою продвинуть проворно и безъ шума верхнюю кучку внизъ. Сначала это для васъ будетъ трудно, но практикуясь по часу въ день въ продолженіи недѣли, вы навькнете и будете дѣлать это очень легко и искусно. Забудьте, что послѣ съ-

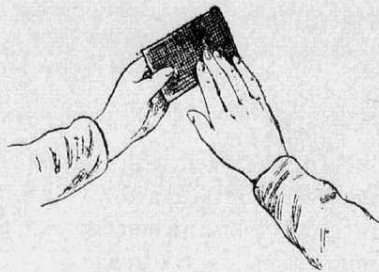
Карточный игрокъ.

мелкі кучки могутъ и должны имѣть различныя положенія, смотря по надобности.

- 1) Онѣ могутъ быть сложены вмѣстѣ (фиг. 3).
- 2) Онѣ могутъ быть скрещены наискось какъ на (фиг. 4).



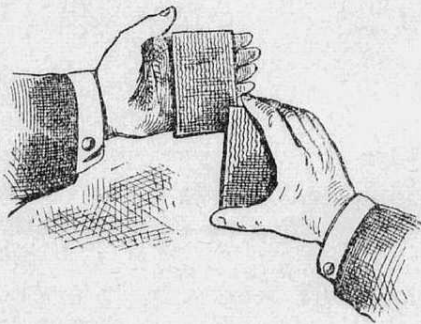
Фиг. 3.



Фиг. 4.

- 3) Могутъ быть раздѣлены по одной въ каждой рукѣ, какъ на фигурѣ 5-й.

- 4) Могутъ быть раздѣлены указательнымъ пальцемъ правой руки и находиться въ одной этой рукѣ, какъ на фигурѣ 6-й.

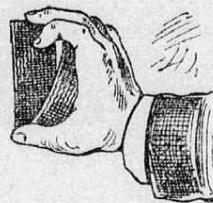


Фиг. 5.

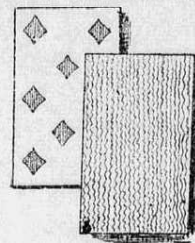
- 5) Двѣ кучки могутъ быть соединены въ лѣвой рукѣ такъ, чтобы фигуры картъ нижней кучки были обращены къ фигурамъ верхней (фиг. 7).

Предполагается, что кучка А совсѣмъ закрыта кучкой В, и что онѣ находятся въ лѣвой рукѣ.

Пріемъ фальшивой съемки одной рукой. Чтобы сдѣлать фальшивую съемку одной рукой, нужно держать карты въ лѣвой рукѣ и раздѣлить ихъ на двѣ кучки, сжавъ верхнюю кучку между сгибомъ большого пальца и тою частью ладони, которая находится около основанія указательнаго пальца, а



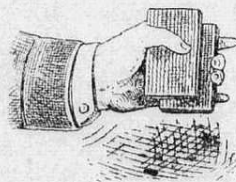
Фиг. 6.



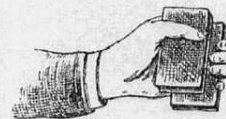
Фиг. 7.

нижнюю кучку между этою-же частью ладони и первыми суставами средняго и безыменнаго пальцевъ, какъ показано на фиг. 8.

Затѣмъ просуньте указательный палецъ и мизинецъ подъ нижнюю кучку и крѣпко сожмите съ одной стороны этими двумя пальцами, а съ другой среднимъ и безыменнымъ пальцами (фиг. 9).



Фиг. 8.



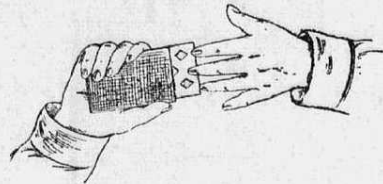
Фиг. 9.

Продолжая держать большой палецъ въ томъ же положеніи разогните остальные пальцы и приведите нижнюю кучку картъ въ положеніе, показанное на фиг. 10.

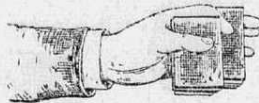
Въ этомъ положеніи, карты нижней кучки перевернуты, т. е. обращены фигурами кверху; но онѣ всетаки остаются

между указательнымъ и мизинцемъ съ одной стороны и между среднимъ и безыменнымъ съ другой.

Отогните немного большой палецъ и отпустите верхнюю кучку, придерживавъ ее указательнымъ пальцемъ и мизинцемъ, и въ то же время надвиньте на большой палецъ нижнюю кучку (фиг. 11).



Фиг. 10.

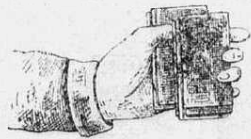


Фиг. 11.

Въ этомъ положеніи, нижняя кучка перешла наверхъ, и фигуры картъ въ обѣихъ рукахъ обращены внизъ.

Затѣмъ слѣдуетъ вынуть большой палецъ изъ промежутка между двумя кучками и положить его сверхъ картъ, отодвинувъ обѣ кучки къ основанію большого пальца, такъ, чтобы онѣ ровно закрывали одна другую и составляли какъ бы одну кучку (фиг. 12).

Въ указанномъ положеніи онѣ еще отдѣляются одна отъ другой указательнымъ пальцемъ и мизинцемъ. Слѣдовательно остается только разогнуть эти пальцы и вынуть ихъ, чтобы всѣ карты соединились въ одну кучку.



Фиг. 12.

Широкая карта. Въ колоду картъ вкладывается одна широкая карта, тогда какъ всѣ другія сѣзуются. Благодаря выдающимся сторонамъ этой карты партнеръ бываетъ вынужденъ именно съ нея снимать колоду.

Подобравъ карты, шулеръ пригоняетъ описанную карту въ то мѣсто, на которомъ оканчивается подборъ, чѣмъ и достигается своей цѣли.

Мостъ. Эта плутня одна изъ старинныхъ плутней шулеровъ. Если она хорошо выполнена, то мошенничество неуловимо. Суть этой сѣмки та-же какъ и предыдущія.

Сначала, перегибается одна половина колоды картъ, потомъ другая, перегибами врозь.

Шулеръ, при переносѣ верхней части къ низу, показываетъ видъ, что хочетъ тасовать карты. Согнутыя половины складываются и образуютъ въ срединѣ пустоту, дающую возможность снять именно въ томъ мѣстѣ, которое нужно шулеру.

Положеніе картъ шулеръ придерживаетъ указательнымъ пальцемъ до самой сѣмки.

Кромѣ этихъ болѣе или менѣе замысловатыхъ сѣмокъ существуетъ одинъ очень легкій, но настолько грубый по нахальству господъ, его допускающихъ способъ, что положительно удивляешься, какъ можно при его помощи ввести въ обманъ мало-мальски зоркаго человѣка. Способъ этотъ заключается въ томъ, что шулеръ вмѣсто того, чтобы положить талонъ на снятую часть колоды проводить его сверху послѣдней и не останавливаясь кладетъ его въ левую руку которая остается у него нѣсколько выдвинутой и сію же минуту накладываетъ снятую кучку на талонъ.

Всѣхъ приемовъ фальшивой сѣмки, употребляемыхъ шулерами невозможно предусмотрѣть, такъ какъ каждый изъ нихъ вырабатываетъ свой способъ, составляющій секретъ его искусства. Для сѣмки картъ, шулеръ выбираетъ самую благоприятную минуту для выполненія этой трудной операціи. Онъ выжидаетъ, не торопится и производитъ эту манипуляцію, сопровождая ее нѣкоторыми жестами и разговоромъ.

Фальшивая тасовка. Бываетъ четыре рода такой тасовки. Первый родъ состоитъ въ дѣйствительной перетасовкѣ всѣхъ картъ, исключая одной, которую нужно имѣть въ виду; для этого сначала нужно положить эту карту въ колоду, потомъ взять ее правою рукою держа остальные карты въ лѣвой рукѣ; большимъ-же пальцемъ правой руки нужно потихоньку опустить въ правую руку, на находящуюся въ ней карту, пять или шесть другихъ картъ; а на нихъ еще пять или шесть и такъ до конца, пока всѣ карты не очутятся въ правой рукѣ. Такимъ образомъ примѣченная или резервная карта очутится внизу, и, если въ эту минуту всю ко-

лоду кладутъ въ лѣвую руку, удержавъ въ правой только верхнюю карту, то можно постепенно перепустить всѣ карты изъ лѣвой руки въ правую, кладя поочередно всѣ карты кверху и снизу примѣченной карты, которая находится въ правой рукѣ, и которую кладутъ вверхъ и внизъ, смотря по надобности.

Вторая фальшивая тасовка состоитъ въ томъ, что изъ правой руки берутъ верхнюю половину колоды, легко под-
кладываютъ ее подъ другую половину, легко подсовываютъ карты безымяннымъ пальцемъ правой руки, не нарушая однако-же при этомъ ихъ порядка (фиг. 13) и замѣтите 1-е,



Фиг. 13.

что перетасовавши карты одной кучки безымяннымъ пальцемъ правой руки, какъ мы сейчасъ ска-

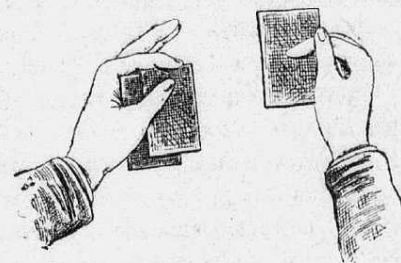
зали, нужно подложить подъ низъ колоды карту В, и еще двѣ или три изъ тѣхъ, которыя непосредственно за нею слѣдуютъ, показывая видъ, будто нѣкоторые изъ нихъ оставляете внизу, — а между тѣмъ, положите ихъ назадъ подъ кучку А; 2-е, что кучку А, которая была сначала внизу, а потомъ очутилась вверхъ, должно

взять, чтобы искусство положить ее на старое мѣсто. Третій родъ фальшивой тасовки состоитъ въ томъ, чтобы положить нижнюю карту сверхъ колоды и взять карты, какъ представлено на фиг. 5-й; потомъ уронить на столъ прежнихъ 5 или 6 картъ къ точкѣ А (фиг. 13), а на лѣво къ точкѣ В уронить другую маленькую кучку. Въ эту минуту кладутъ на карту первую кучку, потомъ другія, дѣйствуя для большей быстроты попеременно правой и лѣвой рукою. Отъ этого карты представляются тасованными, хотя, на самомъ дѣлѣ онѣ вовсе не поремѣняютъ своего мѣста.

Четвертый родъ фальшивой тасовки состоитъ въ томъ, чтобы держать карты въ правой рукѣ и раздѣлить нижнюю половину на 3 маленькія кучки, изъ коихъ 1-я должна упасть на столъ 2-я направо, и 3-я налѣво отъ нея. Тогда

положивши верхнюю половину въ средину, переложить на эту половину правую и лѣвую кучки, слѣдуя тому-же порядку и дѣйствуя попеременно правой и лѣвою рукою, чтобы заставить думать, что вы тасуете и перемѣшиваете карты на угадъ, безъ всякихъ расчетовъ; въ этомъ случаѣ карты не перемѣняютъ своего мѣста, а между тѣмъ всѣ будутъ думать, что онѣ перетасованы.

Подмѣнить карты. Для того, чтобы подмѣнить карту, нужно держать ее между указательнымъ и среднимъ пальцами правой руки, а всю остальную колоду въ лѣвой рукѣ, между указательнымъ и большимъ пальцами. Верх-



Фиг. 14.

няя карта, которую хотятъ подмѣнить, должна нѣсколько выдаваться къ правой рукѣ (фиг. 14). Въ этомъ положеніи средний и безымянный пальцы и мизинецъ лѣвой руки совершенно свободны и этими то пальцами нужно взять карту, находящуюся въ правой рукѣ, въ то время, когда рука эта мгновенно приближается къ лѣвой рукѣ, и подмѣнить ею верхнюю карту колоды.



Фиг. 15.

Тотчасъ послѣ подмѣны, руки и карты должны находиться въ положеніи, представленномъ на фиг. 15-й, но указательный палецъ лѣвой руки, отдѣляющій другія карты отъ вновь подсунутой, долженъ немедленно быть отнятъ, чтобы карты приняли положеніе, представленное на фиг. 3-й.

Подмѣнить цѣлой колоды. У шулера всегда есть въ запасѣ нѣсколько колодъ своихъ собственныхъ картъ, которыя онъ хранитъ въ двухъ потайныхъ карманахъ, помѣщающихся подъ его сюртукомъ на брюкахъ сзади.

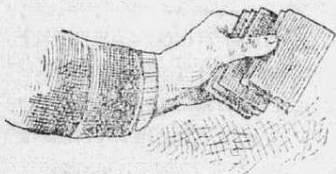
До начала партіи шулеръ прохаживается около игорнаго стола, подпершись правою рукою въ бокъ и, найдя удобную минуту подмѣниваетъ карты спрятавъ взятые со стола въ большой карманъ подъ фалдами сюртука или жакета.

Нѣкоторые, побоятся выкидывать такую штуку на глазахъ своихъ партнеровъ.

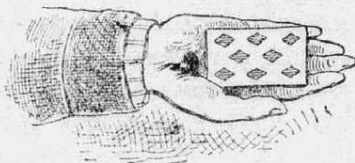
Гдѣ приходится подмѣнивать много колодъ картъ и представляется опасность быть открытымъ, въ такомъ случаѣ шулера входятъ въ сдѣлки съ которымъ нибудь изъ своихъ товарищей.

Иногда точно такіе же карманы дѣлаются на лѣвой сторонѣ жилета. Выждавъ своей очереди, шулеръ, небрежно облокачивается на столъ и не замѣтнымъ образомъ подмѣниваетъ карты.

Есть и другіе способы подмѣны картъ, изъ числа которыхъ одинъ называется—*ящикъ въ карманъ*.



Фиг. 16.



Фиг. 17.

Кража картъ. Никто не повѣритъ, что шулеръ, въ глазахъ играющаго можетъ незамѣтнымъ образомъ вынуть изъ колоды одну, двѣ или больше карты и также незамѣтно положить ихъ опять на старое мѣсто.

Подобный фокусъ требуетъ особенной ловкости, и онъ одинъ изъ самыхъ необходимыхъ для шулера.

Дѣлается онъ такъ:

Въ лѣвой рукѣ, шулеръ держитъ похищенные карты, которыя онъ кладетъ немного наискось на остальные карты и крошечку выдвинувъ къ правой рукѣ, какъ представлено на 16-й фигурѣ.

Правая рука беретъ ихъ и замыкаетъ между основаніемъ большого пальца и четырьмя остальными суставами пальцевъ.

Карты будутъ въ согнутомъ положеніи, какъ это изображено на фиг. 17-й.

Передержка состоитъ въ томъ, чтобы первую карту положить на мѣсто второй, а вторую на мѣсто первой. Въ рукахъ ловкаго шулера такая передержка производится незамѣтно.

Шулеръ, имѣющій намѣреніе передернуть, сдаетъ карты такъ, чтобы вторая карта за первой немного была видна. Замѣтивъ, что намѣченная имъ карта идетъ на сторону противника онъ моментально передергиваетъ, т. е. вмѣсто первой карты кладетъ вторую, производя эту операцію такъ: обѣ карты онъ кладетъ между большимъ и указательнымъ пальцемъ и даетъ имъ противоположное движеніе: вытягиваетъ вторую карту и подталкиваетъ назадъ первую.

Переговоры и условные знаки во время игры. Во время игры шулера всегда могутъ послать другъ другу телеграмму при помощи особыхъ условныхъ знаковъ, изъ коихъ мы перечислимъ наиболѣе употребительные.

Прямой взглядъ одного шулера на другого обозначаетъ—*король*, взглядъ его на игру противника—*дама*, на ставку—*валетъ*, въ противоположную сторону—*тузъ*. Масти обозначаются слѣдующими знаками: *черви*—полуоткрытый ротъ; *бубны*—закрытый ротъ; *трефы*—верхняя губа положена на нижнюю; *пики*—наоборотъ

Завзятые шулера имѣютъ громадный запасъ различныхъ условныхъ знаковъ для обозначенія своихъ требованій при игрѣ, пользуясь ими, легко обыгрываютъ противника.

Фальшивыя карты. Для своихъ грязныхъ цѣлей шулера фабрикують собственныя колоды картъ, которыми замѣняютъ настоящія. Изъ поддѣльныхъ мы перечислимъ слѣдующіе ихъ виды:

Крапленныя карты. Хорошій ровный крапъ на картахъ почти составляетъ рѣдкость. Если хорошенько всмотрѣться въ расположеніе крапа, то всегда увидите неправильность; точно также и въ фигурахъ, не всегда одинаково отстоящихъ отъ краевъ карты. Шулера очень ловко пользуются подобными недостатками, и послѣ второй или третьей партіи, они успѣваютъ замѣтить нѣкоторое число картъ; иногда шулера сами

фабрикують такого рода карты. Извѣстно, что крапъ состоитъ изъ переплетающихся между собою *ромбовъ*, которые шулеръ подмѣчаетъ такимъ образомъ: онъ подбираетъ ихъ такъ, чтобъ у тузовъ *ромбы*, лежащія по сторонамъ, были цѣльные, у королей срѣзаны на четверть, у дамъ на половину и у валетовъ на три четверти.

Второй способъ угадывать карты по крапу заключается въ слѣдующемъ: всѣ 32 карты проферансовой колоды можно обозначить при помощи одной точки.

Первая большая точка, считая сверху по лѣвой сторонѣ, обозначаетъ червонную масть, вторая бубновую, третья трефовую, четвертая пиковую.

Если къ одной изъ этихъ большихъ точекъ, находящихся въ самомъ крапѣ картъ присоединить другую маленькую точку, то это будетъ означать достоинство карты. Когда она стоитъ прямо на верху, то означаетъ туза, если немножко вправо, то короля, еще правѣе даму. Четвертая точка въ этомъ направленіи означаетъ валета до семерки включительно. Для обозначенія восьмерки трефъ, нужно взять третью точку и поставить около нея на извѣстномъ мѣстѣ маленькую точку. Чтобъ избѣгнуть подобной плутни, нужно только играть совершенно бѣлыми картами, но, къ сожалѣнію, и бѣлыя карты не исключаютъ возможности для мошенничества. При яркомъ свѣтѣ иногда можно замѣтить на глянцевой спинкѣ у одной изъ картъ въ которомъ нибудь ея углу матовую точку. Если будемъ смотрѣть на эту карту прямо, то точка совершенно сливается съ бѣлизною карты; если же станемъ смотрѣть на нее немного сбоку, то въ силу отраженія свѣта вся карта представляется блестящею, а точка матовою.

Таковы основанія этой формы карточного жульничества, входить въ подробности котораго мы не будемъ, такъ какъ цѣль нашей книги состоитъ въ томъ, чтобы предохранить неопытныхъ игроковъ отъ возможности быть обманутыми; сообщенныхъ выше свѣдѣній для означенной цѣли, по нашему мнѣнію совершенно достаточно.

Мѣченныя карты. Подобное плутовство совершается почти на глазахъ противника.

Когда шулеру приходятъ карты въ руки, изъ которыхъ онъ надѣется извлечь пользу, то онъ, ногтемъ, производитъ на нихъ у самого края, тоненькую черточку, которая узнается тонкимъ осязаніемъ руки.

Шулера, употребляющіе такой родъ плутовства, обладаютъ удивительно тонкимъ осязаніемъ пальцевъ. Многіе изъ нихъ натираютъ концы пальцевъ пемзою или смачиваютъ кислотою, чтобы кожа на пальцахъ имѣла больше чувствительности.

Изогнутыя карты. Подобнаго рода плутовство совершается во время игры. Дѣлаютъ на углахъ съ лѣвой стороны легкую складку или выгибъ, по направленію внутрь. Отъ этого карта получаетъ отгѣнокъ, который глазъ опытнаго шулера тотъ же замѣтитъ.

Обрѣзанная колода. Такая колода готовится слѣдующимъ образомъ: шулера срѣзаютъ ножницами края картъ, начиная внизу съ миллиметра и сводя вверху на нѣтъ, такъ что колода принимаетъ форму гометрической трапеціи.

Если одну скошенную такимъ образомъ карту перевернуть, то она съ одного конца будетъ уже другихъ на два миллиметра, и ее всегда легко узнать, какъ-бы ни тасовали карты.

Шулера очень часто употребляютъ двойное скашивание, такъ называемый клинъ, т. е. дѣлаютъ края картъ выпуклыми. Результатъ получается тотъ-же, какъ и отъ вышеописанной колоды.

Тѣневая колода картъ. Рѣдкая колода картъ, что бы не имѣла какихъ нибудь на себѣ знаковъ: то на картѣ едва замѣтное пятнышко, то она отдѣляется отъ другой желтизною и т. п. Такое несовершенство происходитъ отъ плохой фабрикаціи ихъ. Шулеръ изъ подобныхъ недостатковъ всегда извлечетъ для своей профессіи пользу. Если карты безупречны во всѣхъ отношеніяхъ, то шулеръ придастъ имъ свой отгѣнокъ, и такой, который ему одному будетъ только замѣтенъ. Для этого онъ отглаживаетъ полированной косточкой изнанку карты до половины поперечной ширины и она получаетъ лоскъ, но такой лоскъ, который, чтобы разглядѣть, нужно имѣть рысьи глаза.

Скользятъ карты. Даже невѣроятно, что колода картъ, только что распечатанная, даетъ уже возможность ловкому шулеру различать фигуры одной масти съ другой. Въ особенности представляетъ много въ подобныхъ случаяхъ та колода картъ, которая находилась въ сыромъ мѣстѣ.

Сдавая карты, шулеръ, крѣпко прижимаетъ большимъ пальцемъ лѣвой руки колоду картъ, для того чтобы придвигать верхнія карты въ правой рукѣ. Прижатія такого рода заставляютъ простыя карты скользить болѣе, чѣмъ фигуры и вотъ по какой причинѣ: чтобы произвести раскраску картъ блестяще, употребляютъ *гумми-арабикъ*; но такъ какъ эта клейкость, легко поддаваясь сырости, очень скоро становится липкою, то фигуры, имѣя болѣе подкраски, и предоставляютъ болѣе липкости. Чтобы сдѣлать этотъ признакъ еще ощутительнѣе, то фигуры намазываютъ легкимъ слоемъ мыла, а остальные—мелко-истолченной канифолью.

Наколотыя карты. Этотъ способъ шулера, употребляютъ для обозначенія только самыхъ важныхъ картъ въ игрѣ.

Концомъ тупой иглолки шулеръ слегка накалываетъ карту съ лицевой стороны, чтобы получить на противоположной не-большое возвышеніе. Употребляютъ и другія средства; съ одного угла расклеиваютъ карту и накалываютъ изънутри, потомъ опять склеиваютъ. Такимъ образомъ получается возвышеніе съ наружной стороны, которое, въ случаѣ открытія можетъ быть отнесено къ несовершенству матеріала картъ. Дѣлаютъ прокалываніе и къ оборотной сторонѣ, но при этомъ способъ возвышеніе совершенно замаскировывается рисункомъ крапа и можетъ быть узнано только осязаніемъ руки.

Шулерскій перстень. Ободокъ кольца въ означенномъ перстнѣ дѣлается полымъ и служитъ резервуаромъ для чернилъ. На внутренней сторонѣ перстня, приходящейся къ ладони, сдѣлано отверстіе и едва замѣтная пипетка. Пользуясь этимъ инструментомъ, шулеръ въ удобную для него минуту можетъ дѣлать на картахъ нужныя для него мѣтки прямо передъ глазами своего контръ-партнера.

ГЛАВА III.

Основные правила, какъ держать себя во время игры въ карты.

Поведеніе игрока во время игры очень много значитъ въ отношеніи къ ея результату: его самочувствіе, настроеніе духа играютъ значительную роль въ ходѣ игры и оказываютъ непосредственное вліяніе на тотъ или иной ея исходъ. Поэтому мы считаемъ необходимымъ сообщить начинающимъ игрокамъ десять заповѣдей, соблюденіе которыхъ положительно необходимо для того, чтобы быть гарантированнымъ отъ значительнаго проигрыша. Правила эти одинаково относятся ко всѣмъ играмъ.

Заповѣди картежной игры.

1. Всякій играющій долженъ приступать къ игрѣ хладнокровно, спокойно. Если у играющаго проявится страсть, то тогда всякое благоразуміе, расчетъ и счастье переходятъ на обратную сторону. Страстность въ игрѣ ведетъ къ непремѣнному проигрышу.

2. Благоразуміе требуетъ, чтобы желающій играть, прежде чѣмъ онъ сядетъ за карты, долженъ испытать и замѣтить свое счастье. Если, по соображеніямъ въ немъ пробудится сомнѣніе въ счастьи, то садиться за игру не слѣдуетъ.

3. Счастливый игрокъ, наученный опытомъ, никогда не станетъ соединять своихъ шансовъ съ шансами тѣхъ, которые всегда проигрываютъ. Несчастье прилипчиво! Не нужно класть ставки на то мѣсто, на которое клали тѣ, которые проигрывали; всегда слѣдуетъ соединяться съ тѣми, которыми везетъ выигрывать.

4. Необходимо нужно привыкнуть, чтобы ставить послѣднимъ—этимъ вы избѣжите отъ вліянія опоздавшихъ.

5. Моменты для игры слѣдуетъ выбирать такіе, когда число играющихъ большое; тогда абцуги не будутъ такъ скоры и вы успѣете изучить игру.

6. Никогда не садитесь играть, если вашъ умъ занятъ не картами, а чѣмъ-нибудь другимъ. Во время игры обращайтесь вниманіе на ходъ ея и на свои карты.

7. Никогда не объявляйте игры при шансахъ, не достигшихъ самой точной вѣроятности выигрыша.

8. Если вы обманулись въ своихъ предположеніяхъ, или замѣтили неправильность, обманъ со стороны своихъ партнеровъ, то не играйте до болѣе благоприятной минуты. Нетерпѣніе въ игрѣ приводитъ всегда къ печальнымъ результатамъ.

9. Не слѣдуетъ играть болѣе двухъ часовъ къ ряду, потому что въ такой періодъ времени умъ и энергія утомятся. Долженъ быть отдыхъ.

10. Во время игры слѣдуетъ быть хладнокровнымъ, это самое главное условіе. Необходимо самымъ незамѣтнымъ образомъ хоронить въ своей душѣ всѣ движенія, которыя выражаютъ радость при выигрышѣ и скуку при проигрышѣ. Счастіе не особенно любить, чтобъ радовались тѣмъ благодѣяніямъ, которыми оно васъ даритъ. Горе ожидаетъ тѣхъ, которые пьянѣютъ отъ удачной игры.

Г Л А В А IV.

Условія, опредѣляющія вѣроятность выигрыша и проигрыша.

1. Первая степень нашихъ познаній—есть предположеніе, которое обуславливаетъ *сужденіе*. Вторая степень—*убѣжденіе*—оно обуславливаетъ *надежду*. Наконецъ, третья степень—*уверенность* или *достоверность*; она обуславливаетъ познаніе.

Если-бы всѣ наши познанія влекли за собой *уверенность*, то наши сужденія обуславливали-бы полное *убѣжденіе* относительно извѣстнаго предмета, и это *убѣжденіе* должно было бы имѣть рѣшительное значеніе для всѣхъ. Но не такъ на самомъ дѣлѣ: большая часть нашихъ познаній

есть простыя вѣроятности, болѣе или менѣе основательныя, болѣе или менѣе близкія къ истинѣ.

2. *Достоверность* имѣетъ лишь одну степень, потому что она или есть, или ея нѣтъ; между тѣмъ какъ *вѣроятность* представляетъ собой безконечное число степеней, потому что она можетъ приближаться или удаляться отъ достоверности на столько, на сколько практическое сужденіе основывается на познаніяхъ болѣе или менѣе реальныхъ. Слѣдовательно, *вѣроятность* можетъ *измѣняться*, т. е. къ ней приложимы законы числъ.

Это приложеніе и составляетъ предметъ теоріи вѣроятностей. Слѣдовательно, это вычисленіе служитъ для сравненія различныхъ гипотезъ, однихъ по отношенію къ будущимъ явленіямъ, другихъ относительно причинъ уже извѣстныхъ явленій.

3. Фактъ, который неизбѣжно долженъ совершиться, называется *достовернымъ*.

Фактъ, осуществленіе котораго зависитъ отъ наличности тѣхъ или иныхъ причинъ, которыя могутъ или благоприятствовать, или препятствовать его возникновенію, такой фактъ относится къ области *вѣроятныхъ* явленій.

Явленіе, поэтому, становится болѣе или менѣе вѣроятнымъ, въ зависимости отъ суммы благоприятствующихъ или препятствующихъ причинъ.

4. Для опредѣленія степени *вѣроятности* примемъ за единицу измѣренія *понятіе достоверности*. Итакъ, достоверность = 1.

5. *Вѣроятность* опредѣляется отношеніемъ числа причинъ препятствующихъ возникновенію явленія къ числу причинъ ему благоприятствующихъ. Отсюда формула вѣроятности можетъ быть выражена геометрическимъ отношеніемъ.

Напр., если 3 причины благоприятствуютъ возникновенію явленія, а двѣ ему препятствуютъ, то вѣроятность возникновенія явленія выразится отношеніемъ $\frac{3}{2+3} = \frac{3}{5}$. Противоположная вѣроятность выразится въ отношеніи $\frac{2}{5}$; въ означенной дроби числитель есть число причинъ, препят-

ствующих возникновению явления, а знаменатель число всех возможных причин.

Сумма этих дробей равняется единице, которая является выражением достоверности.

6. Вышеприведенные рассуждения формулируются в трех следующих теоремах Кондорсе:

а) Если вероятность явления превышает 50%, что в применении к карточной игре формулируется 50 шансов, то явление скорее возникнет, чем не возникнет.

б) Ожидание выигрыша следует сопоставлять со степенью вероятности, т. е. результат игры прямо пропорционален вероятности возникновения явления.

в) Указанные основания пропорциональны вероятности.

7. Шансы на выигрыш при данной вероятности, выражаются произведением дроби, изображающей эту вероятность, на самую сумму.

Например, когда из пяти шансов игрок имеет три, чтобы выиграть сто франков, надежда его выразится произведением 100 франков на дробь $\frac{3}{5}$, что будет равняться шестидесяти франкам.

8. Так как *опасность* проиграть есть противоположность надежде выиграть, то она (опасность) выразится произведением рискованной суммы на проигрыш.

То, что называется *выгода* или *невыгода* (avantage ou desavantage) в игре, получается из комбинации надежд и опасностей игроков.

9. Если выигрыш какой-нибудь суммы подчинен появлению различных отдельных случайностей, то величина надежды, или судьба игрока, получается умножением различных благоприятных обстоятельств на стоимость суммы.

Когда надежде выиграть одно событие благоприятствует, а другое нет, то величина надежды выразится произведением благоприятной вероятности первого события на благоприятную вероятность второго, умноженным на стоимость суммы.

Все сказанное относится к *простой вероятности* какого-нибудь события.

10. *Вероятность сложная* вследствие совпадения нескольких событий равняется произведению вероятностей простых.

Это правило прилагается к появлению какого-бы то ни было числа событий.

11. *Задача 1. Определить вероятность к выпадению грани одним очком, бросая два раза обыкновенную кость.*

Так как кость имеет 6-ть граней, то вероятность, что грань с одним очком выпадет с первого удара, равняется $\frac{1}{6}$; следовательно, $\frac{1}{6}$ есть первая часть искомой вероятности.

Если грань с одним очком не выпала с первого удара, то она может выпасть со второго. Но так как вероятность, что она не выпадет со второго удара равняется $\frac{5}{6}$, а вероятность (по 9) что она выпадет со второго

равняется $\frac{5}{6} \times \frac{1}{6} = \frac{5}{36}$, что составляет вторую часть искомой вероятности, то полная вероятность равняется $\frac{1}{6} +$

$$\frac{5}{36} = \frac{6}{36} + \frac{5}{36}.$$

12. *Задача II. Определить вероятность выпадения грани с одним очком в три последовательных удара.*

Вероятность выпадения этой грани с первого раза равняется $\frac{1}{6}$. Если она не выпала с первого, то может выпасть с двух последующих. Следовательно, вероятность, что она не выпадет с первого раза равняется $\frac{5}{6}$ а веро-

ятность, что она не выпадет в следующих двух равняется $\frac{5}{6} + \frac{11}{36} = \frac{55}{216}$, что и составляет вторую часть искомой вероятности. Следовательно эта вероятность будет

$$\frac{1}{6} + \frac{55}{216} = \frac{91}{216}.$$

Карточный игрок.

Такимъ образомъ по изложенному способу становится ясно, что вѣроятность выпаденія грани съ однимъ очкомъ съ четырехъ разъ равняется $\frac{671}{1296}$; съ пяти $= \frac{3625}{4151}$ и т. д.

Изъ этого видно, что вѣроятность увеличивается съ числомъ выкидовъ кости, и что возможно приблизиться какъ угодно близко къ единицѣ или достовѣрности, увеличивая число опытовъ.

13. *Примѣчаніе.* Кто берется выбросить грань съ однимъ очкомъ въ 4 раза, имѣетъ столько же шансовъ, какъ и тотъ кто берется двумя косточками выкинуть грани съ *шестью* или *семью* въ два удара, такъ какъ отношеніе вѣроятностей въ обоихъ случаяхъ равно 671 къ 625.

По этому замѣчанію легко опредѣлить выигрышъ игрока посредствомъ шансовъ, которые онъ имѣетъ предъ противникомъ, предполагая каждую ставку равной единицѣ. Такимъ образомъ, мы находимъ, что выигрышъ того, кто берется выбросить грани съ однимъ очкомъ въ четыре раза, равняется $\frac{671-625}{671-625} = \frac{46}{1296}$ или приблизительно $\frac{1}{28}$ ставки своего противника.

14. *Задача III.* *Опредѣлить вѣроятность $\frac{1}{6}$ выпаденія грани съ однимъ очкомъ два раза въ два выкида.*

Ясно (10) что вѣроятность будетъ равняться $\frac{1}{6} \times \frac{1}{6} = \frac{1}{36}$.

15. *Задача IV.* *Опредѣлить вѣроятность выбросить одною костью, два раза грань съ однимъ очкомъ въ три выкида.*

Если въ первый разъ выпадетъ грань съ однимъ очкомъ, тогда дѣло будетъ заключаться лишь въ томъ, чтобъ другой ас (грань съ однимъ очкомъ) выпалъ въ два раза. Но такъ какъ вѣроятность, чтобъ ас выпалъ въ первый разъ равняется $\frac{1}{6}$, а вѣроятность, что онъ выпадетъ съ двухъ (11)

$\frac{11}{36}$; то *слѣдовательно*, вѣроятность перваго раза и вѣроятность втораго равняется $\frac{1}{6} \times \frac{11}{36} = \frac{11}{216}$. Эта дробь есть первая часть искомой вѣроятности.

Если ас не выпалъ съ перваго удара, то есть еще вѣроятность, что онъ выпадетъ съ двухъ слѣдующихъ ударовъ. Но, такъ какъ вѣроятность, что онъ не выпадетъ съ перваго удара равняется $\frac{5}{6}$, а вѣроятность что онъ выпадетъ въ два слѣдующихъ удара равняется $\frac{1}{36}$, то вѣроятность этихъ двухъ событій вмѣстѣ $= \frac{5}{6} + \frac{1}{36} = \frac{31}{216}$. Это есть вторая часть искомой вѣроятности. Слѣдовательно полная вѣроятность равняется $\frac{11}{216} + \frac{5}{216} = \frac{16}{216}$. Точно также вѣроятность, что выпаденіе двухъ ас въ четыре удара равняется $\frac{171}{1296}$.

Задача V. *Опредѣлить шансы выпаденія даннаго числа поэновъ при выбрасываніи извѣстнаго числа костей съ извѣстнымъ количествомъ сторонъ.* Если, напр., нужно узнать сколько представляется шансовъ къ выпаденію поэна 16 при четырехъ костяхъ, то увидимъ, что число искомыхъ шансовъ $= 125$.

17. Всѣ поэны равно отстоящіе какъ отъ самаго малаго, такъ и отъ самаго большаго числа поэновъ, помѣщенныхъ на костяхъ имѣютъ одинаковое число шансовъ выпасть. Слѣдовательно, если спрашивается, сколько шансовъ къ выпаденію поэна 16 при четырехъ костяхъ, то вычтя изъ 28, суммы двухъ крайнихъ 24 и 4, въ остаткѣ получимъ 12, изъ чего можно заключить, что число шансовъ для поэна 16 есть то-же что и для поэна 12.

18. *Задача VI.* *Опредѣлить вѣроятность выпаденія грани съ однимъ очкомъ одинъ разъ въ четыре удара.*

Этотъ случай, въ сравненіи съ возможностью выпаденія поэна (12) наиболѣе рѣдкій. Но такъ какъ первая часть

вѣроятности равняется $\frac{671}{1296}$, а вторая часть $\frac{171}{1266}$, то изъ этого ясно видно, что искомая вѣроятность опредѣляется слѣдующимъ соотношеніемъ $\frac{671}{1296} - \frac{171}{1296} = \frac{500}{1296}$. Слѣдовательно шансы выпаденія грани съ однимъ очкомъ одинъ разъ въ четыре удара равняются отношенію $\frac{500}{796} = \frac{5}{8}$.

Задача VII. *А и В играютъ вмѣстѣ, у А не хватаетъ только одного позна а у В двухъ. Спрашивается, какія у нихъ относительные шансы выиграть партію.*

Необходимо, чтобы партія окончилась по большей мѣрѣ двумя познами. Слѣдовательно ясно, что А можетъ не выиграть одинъ разъ изъ двухъ, а В долженъ выиграть два раза кряду.

Допустивъ, что А и В имѣютъ одинаковые шансы выиграть одинъ познъ, вѣроятность что В выиграетъ первый познъ будетъ $\frac{1}{2}$; слѣдовательно, вѣроятность его выиграть два раза подрядъ будетъ $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$. А потому возможность которую имѣетъ выиграть А одинъ познъ изъ двухъ, будетъ $1 - \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$, или относится какъ 3 къ 1, слѣдовательно выгода будетъ въ пользу А.

20. Задача VIII. *А и В играютъ вмѣстѣ; у А не хватаетъ одного позна, и двухъ у В, но В имѣетъ вдвое больше шансовъ, нежели А. Спрашивается, каковы относительныя вѣроятности обоихъ?*

Въ этой задачѣ, какъ и въ предыдущей, видно, что В долженъ выиграть два позна подрядъ. Но такъ какъ А имѣетъ два шанса выиграть одинъ познъ, а А имѣетъ только одинъ шансъ, то вѣроятность, что В выиграетъ одинъ, будетъ равняться $\frac{2}{3}$; поэтому возможность его выиграть два позна подрядъ, будетъ $\frac{2}{3} \times \frac{2}{3} = \frac{4}{9}$. Изъ этого видно, что вѣроятность для А выиграть партію будетъ $1 - \frac{4}{9} = \frac{5}{9}$, или будетъ относиться какъ 5 къ 4.

Изъ предшествующихъ задачъ видно, что когда у А не хватаетъ только одного позна для партіи, а у В двухъ, то выгода въ пользу первого будетъ относиться какъ 3 къ 1.

Вѣрность этихъ вычисленій основана на извѣстной игрѣ — *орлянка*.

Игра эта состоитъ въ бросаніи вверхъ монеты, у которой одна сторона называется *орломъ*, а другая *рѣшеткой*. Выигрываетъ тотъ, чья монета упадетъ *орломъ*.

21. Задача IX. *Спрашивается, каковы шансы чтобы выпали орелъ или рѣшетка два раза подрядъ?*

Для этого существуетъ четыре комбинаціи, а именно:

Первый ударъ	{	Орелъ,	Второй ударъ.	{	Орелъ.
		Рѣшетка.			Орелъ.
		Орелъ.			Рѣшетка.
		Рѣшетка.			Рѣшетка.

Изъ этихъ четырехъ комбинацій только въ одну изъ нихъ проигрываетъ бросающій монету, слѣдовательно въ его пользу три шанса вмѣсто одного. Если бы дѣло шло объ томъ чтобы выпалъ орелъ или рѣшетка въ три удара, то было бы восемь комбинацій, изъ которыхъ семь въ его пользу, а одна нѣтъ; слѣдовательно шансы его выигрыша относились бы, какъ 7 къ 1.

Но такъ какъ до начатія игры вѣроятность, что выпадетъ орелъ съ перваго удара, равняется $\frac{1}{2}$, и чтобы выпала сперва рѣшетка, потомъ орелъ равняется $\frac{1}{4}$, поэтому вѣроятности, чтобы орелъ выпалъ хоть разъ въ два удара будетъ $\frac{1}{2} \times \frac{1}{4} = \frac{1}{8}$.

22. Задача X. *Опредѣлить, во сколько опытовъ явленіе наперное произойдетъ?*

Примръ 1-й. *Во сколько ударовъ, при одинаковыхъ шансахъ, можно поручиться, что выпадетъ грань съ двумя очками при двухъ костяхъ?*

Такъ какъ число различныхъ ударовъ; которые могутъ выпасть при двухъ костяхъ, равняется 36, между тѣмъ какъ есть только одинъ шансъ, что выпадетъ грань съ двумя очками, то число противныхъ шансовъ равняется 35. Помножая 35 на 0,7, мы получимъ произведеніе, которое покажетъ 24, 5, что обозначаетъ, что для полученія желаемого результата необходимо отъ 24 до 25 ударовъ.

23. Примѣръ второй. Въ лоттерей, въ которой число пустыхъ и выигрывающихъ въ отношеніи 39 къ 1, сколько нужно взять билетовъ, чтобъ имѣть одинаковые шансы получить одинъ или нѣсколько выигрышей.

Умножая 39 на 0,7, произведение укажетъ, что число искомымъ билетовъ будетъ 28,5, т. е. между 27 и 28.

Также и въ лоттерей, въ которой число пустыхъ билетовъ будетъ относиться къ числу билетовъ выигрывающихъ какъ 5 къ 1, произведение 3, 5, полученное отъ умноженія 5 на 0,7, показываетъ, что шансы болѣе чѣмъ равны, если взять четыре билета; между тѣмъ какъ взявши три, они не будутъ представлять разности.

24. Примѣчаніе. Въ лоттерей, въ которой число билетовъ проигрывающихъ относится къ числу билетовъ выигрывающихъ какъ 39 къ 1, а всѣхъ билетовъ только 40, вышеозначенная пропорція была бы не умѣстна; потому что достаточно бы взять 20 билетовъ, чтобы можно было надѣяться на выигрышъ.

Кромѣ того, если всѣхъ билетовъ 80, сохраняя прежнюю пропорцію 39 пустыхъ къ 1 выигрывающему, и слѣдовательно, предполагая 78 билетовъ проигрывающихъ и 2 выигрывающихъ, то и эта пропорція не будетъ годиться. Слѣдовательно, если пропорція проигрывающихъ въ выигрывающимъ часто будетъ повторяться, что обыкновенно и бываетъ въ лоттерейхъ, то число билетовъ, которыхъ нужно взять, чтобъ выиграть, всегда будетъ равняться 0,7 отношенія билетовъ проигрывающихъ къ выигрывающимъ.

Шансы или поэны, которые выпадаютъ при двухъ или при большемъ количествѣ костей.

25. Очевидно, что при двухъ костяхъ, можно произвести тридцать шесть различныхъ комбинацій, потому что каждая изъ *шести* сторонъ одной кости можетъ быть послѣдовательно *шесть* разъ комбинирована съ каждой изъ *шести* сторонъ другой. Поэтому при трехъ костяхъ, можетъ быть $36 \times 6 = 216$ различныхъ ударовъ, потому что тридцать шесть комбинацій, двухъ костей могутъ быть комбинированы шесть разъ съ шестью сторонами третьей.

По этому можно держать 35 противъ 1, что не выпадетъ *дублетъ*, т. е. одинаковое число поэновъ на одной и на другой кости (при двухъ костяхъ).

Слѣдующая таблица представляетъ всѣ тридцать шесть комбинацій.

2	3	4	5	6	6
3	4	5	6	7	8
4	5	6	7	8	9
5	6	7	8	9	10
6	7	8	9	10	11
7	8	0	10	11	12

Предположимъ по первой вертикальной колоннѣ этой таблицы, что одна изъ костей послѣдовательно выпадаетъ всѣми ея сторонами, а другая только 1, во второй колоннѣ, что на одной кости все выпадаетъ 2, а остальная кость выпадаетъ всѣми своими сторонами и такъ далѣе. Одинаковыя числа будутъ находиться на одной діагонали. Тутъ мы замѣчаемъ, что число 7 чаще всего выпадаетъ при двухъ костяхъ, между тѣмъ какъ всего рѣже выпадаетъ 2 и 12.

Если, такимъ образомъ, устроить таблицу для трехъ костей, то получимъ шесть таблицъ, въ каждой по 36 чиселъ, и увидимъ, что 10 и 11 суть два числа, которые выгоднѣй держать; что они выпадаютъ при 3 костяхъ, такъ какъ благоприятные шансы отъ 27 до 216 относятся, или отъ 1 до 8; затѣмъ слѣдуютъ числа 9 или 12; потомъ 8 и 13.

По этому способу можно опредѣлить самыя вѣроятныя числа, которые должны выпасть при данномъ количествѣ костей.

Необходимо знать различныя комбинаціи извѣстнаго числа костей, чтобы избѣжать невыгодныхъ пари.

26 Если бросать двѣ кости, какъ уже было замѣчено вмѣстѣ, то онѣ образуютъ двадцать одно число; разсматривая ихъ отдѣльно, онѣ дадутъ 26 различныхъ комбинацій.

Изъ 21 удара, сдѣланнаго двумя костями, шесть первыхъ называются *дублетами* и могутъ выпасть только однимъ образомъ, какъ на примѣръ: двѣ шестерки, двѣ четверки и т. д.

Остальные же 15 ударовъ представляютъ собою двѣ комбинаціи, потому что на каждой изъ двухъ костей есть только по одной сторонѣ 3 и 3 и два для 5 и 4, а именно: 5-ть же на первой кости и четыре на второй, или четыре на первой кости, а пять на второй, такъ какъ такихъ случаевъ 36-ть. Шансы, что выпадетъ данный дублетъ, будутъ относиться, какъ 1 къ 36; для неопредѣленнаго (indetermine) они будутъ относиться, какъ 1 къ 5 и, какъ 1 къ 17, чтобъ выпало 6 и 4, тѣмъ болѣе, что это число имѣетъ за себя два шанса противъ 24-хъ.

Слово (hasard) случай должно понимать въ томъ смыслѣ какой придалъ ему г. Либри. Слово это будто бы происходитъ отъ арабскаго asar, что значить *трудный*, вслѣдствіе чего и итальянское выраженіе azari, употребляется для названія чиселъ, которыя труднѣе всего выбросить при трехъ костяхъ.

27. При числѣ позновъ двухъ костей комбинація ихъ шансовъ зависитъ отъ числа сторонъ, могущихъ произвестъ это число.

Если взяться выкинуть съ перваго удара число 11-ть двумя костями, то (hasard) шансы будутъ относиться какъ 2 къ 34; для 7 шансы будутъ относиться какъ 6 къ 30, такъ какъ 7 можетъ выпадать шестью разными способами и имѣетъ 30 неблагоприятныхъ шансовъ. Нужно замѣтить однако, что изъ тѣхъ 11 чиселъ, которыя могутъ выпадать на двухъ костяхъ, 7 число среднее между 2 и 12, имѣетъ болѣе шансовъ, нежели другія числа, которыя съ своей стороны имѣютъ тѣмъ менѣе благоприятныхъ шансовъ, чѣмъ ближе они лежатъ къ крайнимъ 2 и 12.

28. Чѣмъ больше число костей, тѣмъ значительнѣе увеличиваются шансы среднихъ чиселъ въ сравненіи съ крайними. Если употреблять *семь* костей, крайнія числа, которыхъ 7 и 42, а среднія 24 и 25 и всѣ къ нимъ приближающіяся, какъ-то 22, 23, 26, 27. Если же вмѣсто семи кос-

тей употреблять 25 и 150, можно почти ручаться, что выпадетъ число 86 или 87.

Чтобы дать понятіе о раззорительной теоріи по лотерей, состоящихъ изъ семи костей, достаточно замѣтить, что шансы для выпаденія vaffle относятся какъ 1 къ 40,000, между тѣмъ какъ стоимость выигрыша не составляетъ и шестидесятой доли ставки.

Это то и было причиною наживы игорныхъ домовъ и лоттерей.

Тоже самое можно сказать и объ рулеткѣ.

Часть II.

Винтъ.

ГЛАВА V.

Начало игры въ винтъ. Угощеніе. Число партнеровъ. Тасовка и сдача.

При игрѣ въ винтъ употребляется колода въ 52 карты.

Начинаютъ съ того, что полную колоду картъ крапомъ вверхъ, а лицевой стороной внизъ, раскладываютъ по столу и всякій играющій беретъ по одной картѣ. Кто вынетъ самую младшую карту, тотъ имѣетъ право выбирать мѣсто, а партнеромъ его будетъ тотъ, кто вынетъ младшую карту вслѣдъ за первымъ, выбравшимъ мѣсто, и этотъ послѣдній садится противъ перваго (vis-a-vis).

Число партнеровъ. Число игроковъ въ винтъ можетъ быть различно: четыре, пять и шесть человекъ. Обычная игра въ 4-мъ, такъ какъ 5-й и 6-й въ партіи выходятъ. Послѣ обыкновеннаго угощенія картами, 2 младшія карты играютъ вмѣстѣ, а старшая съ старшей. Второй роверъ, повторяется угощеніе, игроки смѣняются. Младшая карта играетъ съ младшей картой партнера еще неигравшаго. Третій роверъ, играютъ между собой партнеры еще неигравшіе; карта вынимается только для того, чтобы знать кому сдавать карты и выбирать мѣсто. Партія состоитъ изъ 3-хъ, 6-ти роверовъ. Въ клубахъ болѣе 3-хъ роверовъ въ одной партіи на однихъ картахъ играть не допускается. При игрѣ въ 5-мъ, всѣ пять игроковъ вынимаютъ карты. Игроки записываются по старшин-

ству картъ на углу стола, начиная со старшей. Старшая карта (верхняя въ записи) выходитъ, а четверо между собой играютъ, младшая съ младшей картой, а старшая со старшей.

Слѣдующій роверъ выходитъ слѣдующая старшая карта, а входящій играетъ съ младшей картой, при первомъ угощеніи записанной внизу. Въ такомъ-же порядкѣ входятъ и выходятъ игроки и въ слѣдующіе роверы: 5-ый роверъ играютъ между собою партнеры еще неигравшіе: записанный первымъ играетъ съ третьимъ, второй съ четвертымъ и т. д. Эта партія въ пять роверовъ.

Начало игры, тасовка и пересдача. Игра начинается съ такъ называемаго *угощенія*, которое заключается въ слѣдующемъ.

1) Полная колода въ 52 карты раскладывается на столѣ вверхъ крапомъ, и собирающіеся играть партнеры приглашаются вынуть по одной картѣ,

2) Вынувшій младшую карту выбираетъ мѣсто; причѣмъ предлагаетъ партнеру, имѣющему слѣдующую младшую карту, занять мѣсто противъ него.

3) Тузъ считается самой младшей картой.

4) Когда вынуты двѣ равныя карты, напр. двѣ двойки, низшая масть считается младшей.

Когда игроки усѣлись, то имѣющій младшую карту, тасуетъ колоду, даетъ снимать сосѣду, сидящему на право (смотрите не ошибитесь—направо) и сдаетъ,

Тасовать карты должно всегда надъ столомъ. однако такъ, чтобы лица картъ не были видны. Тасующій не долженъ смотрѣть послѣднюю карту. Партнеръ сдающаго долженъ собрать карты для слѣдующей сдачи, перетасовать ихъ положить колоду къ сосѣду направо. Послѣдняя тасовка должна быть сдѣлана сдающимъ. Если при снятіи открылась карта или позатынулась, то слѣдуетъ вновь перетасовать и переснять.

Получившій младшую карту, послѣ тасовки и снятія, сдаетъ. Сдавать должно по одной картѣ съ лѣвой руки къ правой. Карты должно класть ровно на 4 мѣста, чтобы игроки могли ясно видѣть свою карту. Если карты сданы невѣрно, то слѣдуетъ пересдача.

Пересдача часто служитъ предметомъ спора между играющими, а потому слѣдуетъ держаться условій принятыхъ всѣми. Пересдача требуется:

1) Если во время игры или во время сдачи будетъ ясно, что колода не полная или невѣрная.

2) Если какая нибудь карта во время сдачи лежитъ лицомъ кверху.

3) Если при сдачѣ, сдающимъ или партнерами открыта карта, пересдача допускается только по требованію партнеровъ, еще не видѣвшихъ своихъ картъ.

4) Видѣвшій хоть одну изъ своихъ картъ не имѣетъ права ни самъ, ни его партнеръ требовать пересдачи.

6) Если окажется при сдачѣ, что карты при тасовкѣ будутъ находиться лицевой стороной вверхъ лежащей, или при сдачѣ случайно перевернется вверхъ лицевой стороной.

6) Если сдающій не далъ снять правому сосѣду и это будетъ кѣмъ либо замѣчено.

7) Если окажется недостатокъ въ колодѣ картъ, которыя могутъ случайно или упасть на полъ или попасть въ другую колоду и наконецъ.

8) Если карты сданы неправильно т.е. будутъ у однихъ болѣе, а у другихъ менѣе и когда послѣ сдачи картъ они еще никѣмъ не смотрѣны, о чемъ мы уже говорили.

Ни одинъ игрокъ не можетъ снимать или сдавать за своего партнера, если на это не послѣдуетъ полного соглашенія противниковъ.

Предварительныя понятія для начинающихъ игроковъ въ винтъ.
Термины употребляющіеся при игрѣ.

Шансы на выигрышъ и проигрышъ въ винтъ зависятъ отъ соблюденія извѣстныхъ правилъ, строго опредѣленныхъ. Но прежде чѣмъ мы ихъ изложимъ, дадимъ нѣсколько предварительныхъ понятій для начинающихъ игроковъ.

Опредѣляя игру, необходимо рассчитать количество взятокъ, такъ какъ вся игра основана на этомъ.

Самое меньшее число взятокъ при объявленіи *простой игры*—7 взятокъ (одно леве).

Игра два—8 взятокъ (два леве).

Игра три—9 взятокъ (три леве) и т. д. до *малаго шлема*, при которомъ необходимо взять 12 взятокъ и наконецъ, *большой шлемъ*, когда играющіе должны взять всѣ взятки у контръ-партнеровъ, т.е. 13 взятокъ.

Спеціальныя термины, употребляющіеся при игрѣ въ винтъ суть слѣдующіе:

Карта *бланкъ* называется та карта, которая имѣется на рукахъ только въ единственномъ числѣ. Двѣ карты называются самъ другъ, три самъ третей, четыре самъ четверть и т. д.

Фосками называются ничего не значущія карты, отъ двойки до девятки включительно.

Ренонсомъ называется та масть картъ, которая не имѣется на рукахъ, такъ напр. если при сдачѣ картъ не было дано ни одной черви или пикъ, или трефы или наконецъ бубень, то говорить, что у такого то игрока былъ ренонсъ въ червяхъ, пикахъ, трефахъ или бубнахъ. Если этотъ ренонсъ не случился при сдачѣ, то легко можетъ образоваться во время самой игры сносомъ ничего не значущихъ фосоковъ какой-либо масти, на отхаживаемую партнеромъ или противной стороной масти.

Ренонсомъ называется еще и то, если игрокъ имѣетъ на рукахъ масть, въ которую ходятъ, но снесетъ по ошибкѣ, карту другой масти или убьетъ козыремъ. Эти ренонсы въ винтъ имѣютъ очень большое значеніе, а именно:

Если кто либо изъ играющихъ сдѣлаетъ этотъ ренонсъ, то противная сторона *отбираетъ* у стороны сдѣлавшей ренонсъ *три взятки*, которыя противники и присчитываютъ къ своимъ взяткамъ.

Если же у сдѣлавшихъ ренонсъ не будетъ трехъ взятокъ, то за всякую недостающую взятку записываетъ штрафъ по расчету игры. Кромѣ этого на нихъ записываютъ противная сторона малый или большой шлемъ, смотря потому, остаются ли у нихъ взятки послѣ отобранія трехъ штрафныхъ взятокъ.

Тѣ игроки, которые объявили игру и сдѣлаютъ ренонсъ, не имѣютъ права окончить роберъ или партію (что такое партія и роберъ будетъ сказано ниже въ этомъ же отдѣлѣ)

въ эту игру и болѣе 490 пуанъ не имѣютъ права записать къ партіи какая бы сумма ни получилась болѣе 490, но имѣетъ право эту цифру вычесть изъ полученной общей суммы и полученный остатокъ приписать къ онерамъ.

Ренонсъ исправить можно лишь тогда, когда взятка хотя закрыта и положена на столъ, но не сдѣланъ еще ходъ. Тогда тотъ, кто сдѣлалъ ошибкой ренонсъ, обязанъ карту свою взять къ себѣ на руки, а вмѣсто нея положить карту согласно требуемой масти; но высшую или низшую.—Это будетъ зависеть отъ желанія противныхъ сторонъ.

Партія считается оконченной, когда по расчету взятыхъ взятокъ образуется цифра 500. Кто первый достигнетъ этой цифры, за тѣмъ и остается партія. Изъ двухъ взятыхъ такихъ партій образуется *роберъ*, а слѣдовательно кто изъ сторонъ возьметъ эти двѣ партіи за тѣмъ и остается роберъ.

Онерами называются первая старшія козырные масти; тузъ, король, дама, валетъ и десятка. При безъкозырныхъ играхъ тузы считаются за онеры. За онеры обыкновенно записываетъ та сторона, у которой будетъ больше онеровъ.

Коронкой называются карты идущія по порядку, начиная съ туза, короля, дамы, валета и т. д. Обыкновенной коронкой называется тогда, когда оканчивается дамой. Чѣмъ длиннѣе образуется коронка такъ напр., оканчивающаяся восьмеркой, семеркой, шестеркой и т. д. тѣмъ запись за эти коронки будетъ значительнѣе. Коронки могутъ быть простыя и козырные. Козырные считаются вдвое дороже простыхъ. Въ то время, когда игра объявлена безъ козырей, то всѣ коронки считаются какъ козырные т.-е. вдвойнѣ противъ простыхъ. Если же будутъ три туза на одной рукѣ то запись дѣлается какъ за простую коронку отъ дамы, четыре туза какъ отъ валета. Въ безкозырныхъ счетъ этимъ коронкамъ ведется какъ при козыряхъ т.-е. вдвойнѣ.

Покончивъ съ предварительными свѣдѣніями, касающимися игры въ винтъ, мы перейдемъ къ правиламъ назначенія игры и порядку ея разыгрыванья.

ГЛАВА VI.

Правила назначенія игры и порядокъ переговоровъ.

Первый голосъ въ порядкѣ назначенія игры предоставляется сдающему карты, затѣмъ порядокъ переговоровъ ведется всѣми партнерами по направленію справа налѣво. Назначеніе должно считаться конченнымъ и игра устанавливается, когда всѣ четыре партнера по очереди сказали пасъ.

Въ порядкѣ назначенія игры слѣдуетъ строго соблюдать очередь. За назначеніе внѣ очереди виновный подвергается лишенію права дѣлать еще какое либо назначеніе и вести дальнѣйшіе переговоры.

Правила назначенія простой игры въ одно леве.

Назначить простую игру, значитъ объявиться вмѣстѣ съ своимъ партнеромъ взять семь взятокъ. Назначеніе это въ первой рукѣ можно сдѣлать только тогда, когда расчитываете взять навѣрняка 4 взятки плюсъ одну не навѣрняка, говоря проще, $4\frac{1}{2}$ взятки, причемъ слѣдуетъ заботиться, чтобы взятки эти распредѣлялись по возможности по всѣмъ мастямъ, т. е. чтобы во всѣхъ мастяхъ были заручки.

Назначеніе извѣстной масти не зависитъ въ простой игрѣ отъ количества картъ этой масти и отъ ихъ достоинства, такъ что, имѣя на рукахъ 4 одномастныхъ карты игрокъ имѣетъ полное право объявить эту масть, потому что такого рода заявленіе имѣетъ въ виду дать понять партнеру о томъ, что у васъ на рукахъ есть не менѣе четырехъ безкозырныхъ взятокъ.

Имѣя на рукахъ двѣ приблизительно одинаковыхъ, по количеству картъ, масти, лучше объявить въ первой рукѣ масть слабѣйшую по достоинству, такъ какъ слабѣйшая масть можетъ брать взятки, какъ козыри, тогда какъ сильная можетъ играть самостоятельно. Такимъ образомъ назначеніе простой игры есть простое показаніе своей силы партнеру.

Назначая простую игру, вы объявляете своему партнеру: М. Г. у меня безкозырная игра, но безъ 3-хъ тузовъ, распорядитесь моими силами по вашему усмотрѣнію.

Не слѣдуетъ назначать простую игру съ одной, хотя бы и очень длинной масти. Туза, даму самъ шесть никогда не совѣтую назначать въ простыхъ. Назначеніе простое есть показаніе партнеру силы, на которую онъ рассчитываетъ и долженъ рассчитывать. Тузъ, дама, даже самъ семь, не бывъ козырями, даютъ одну, много двѣ взятки. Такимъ назначеніемъ партнеръ будетъ обманутъ. Исключеніе изъ этого правила допускается въ петербургскомъ винтѣ въ томъ случаѣ, когда противники не заявляютъ вѣрной игры, тогда можно назначить по второму, третьему разу масть и въ 6-ть картъ. Партнеръ тогда долженъ понять, что послѣ 2-хъ пасовъ вы показываете ему только одну масть для хода, а что игры у васъ нѣтъ.

Припѣчаніе. Если желательно партнеру показать свою длинную масть (в — 7 картъ), то самое лучшее въ первую же руку показать ее во второмъ лево. Подобнымъ назначеніемъ играющій заявляетъ своему партнеру, о своемъ желаніи играть именно въ означенной масти и только просить о поддержкѣ. Выгода такого назначенія заключается еще и въ томъ, что вы, такъ сказать, зажимаете ротъ своимъ контрпартнерамъ, лишая ихъ возможности объявить масти низшаго достоинства.

Назначеніе въ первой рукѣ игры безъ козырей должно обозначать присутствіе на рукахъ трехъ тузовъ. Назначать такую игру при другихъ условіяхъ положительно недопустимо такъ какъ точная увѣренность о присутствіи тузовъ въ тѣхъ или иныхъ рукахъ при игрѣ въ винтъ составляетъ обстоятельство въ высшей степени важное, потому ихъ показывать слѣдуетъ точно.

Слѣдуетъ ли объявлять 3-хъ тузовъ пустыхъ безъ мастей въ безъ козыряхъ? Непремѣнно слѣдуетъ! Вамъ неизвѣстно какіе карты у вашего партнера, а три туза въ винтѣ большая сила, важныя карты, скрывать ихъ не слѣдуетъ. Правда, иногда можно проиграть безкозырную игру и хорошо проиграть если у партнера ничего не окажется. Но если у васъ

кромѣ тузовъ ничего нѣтъ, то противникамъ будетъ выгодно нѣ играть высшую игру и стало быть вы не въ ремизѣ. Если же противники васъ подсидѣли, то нужно помнить, что винтъ есть игра, гдѣ нужно стремиться играть большую игру, чего нельзя никогда играть, если тузы скрыты. Для большаго вездѣ нужно рисковать меньшимъ. Во всякомъ случаѣ проигрышъ такой игры составляетъ исключенія, и такія исключенія къ счастью весьма рѣдки.

Количество взятковъ, четыре, пять, шесть, и т. д. считается каждымъ игрокомъ, смотря по его индивидуальности и склонности къ риску или сдержанности. Претендовать на партнера за то, что онъ „зарывается“ нельзя, такъ какъ рискъ не ошибка, а черта характера, и часто кто не рискуетъ, тотъ не выигрываетъ.

Вышеприведенныя въ этой главѣ правила нужно соблюдать при назначеніи во второй, третьей и четвертой рукѣ, если предшественники заявляющаго всѣ сказали „пась“. Такимъ образомъ, первой рукою долженъ считаться тотъ, кто первый объявилъ какую нибудь игру. Второй игрокъ, сидящій слѣва сдававшего, для своего партнера конечно есть первая рука, а потому и къ нему относятся всѣ эти правила.

Для второй руки въ видѣ исключенія, можетъ быть допущено, назначеніе безъ козырей съ 2-мя тузами. Если въ первой рукѣ объявлена игра, особенно, если заявлена красная масть, то вторая рука лишена возможности показать свою силу, — игру, а потому и можетъ съ 2-мя тузами сказать безъ козырей. Такое возможное назначеніе должно быть принимаемо въ соображеніе партнеромъ 2-й руки, при дальнѣйшихъ назначеніяхъ, если въ послѣдующемъ назначеніи и не показано 3 туза, то и считать только 2-хъ.

Въ 2-й и 4-й рукѣ при назначеніи партнеромъ какой нибудь игры, должно показать свою масть изъ 5-ти картъ, разумѣется если она высшая назначенной партнеромъ. Масть эту слѣдуетъ назначить и тогда, если кромѣ 5-ти картъ этой масти, въ остальныхъ мастяхъ ничего нѣтъ. Слѣдуетъ непременно объявить игру, не взирая на достоинство картъ.

Въ третьей и четвертой рукѣ послѣ назначенія, сдѣланнаго партнеромъ, при наличности двухъ тузовъ, объявлять Карточный игрокъ.

безкозырную игру. Сила картъ въ рукахъ партнера выяснится изъ дальнѣйшихъ переговоровъ. Въ этомъ случаѣ заявленіемъ безкозырной игры дѣлается вопросъ партнеру, насколько сильна объявленная имъ въ первую руку масть: если она сильна, то партнеръ обязанъ поднять игру въ этой масти до двухъ леве, если нѣтъ, то такое-же возвышеніе онъ обязанъ сдѣлать на безкозыряхъ. Если же и назначенная масть и остальные карты достаточно сильны, то можно возвысить игру до двухъ леве какъ въ масти, такъ и на „безъ козыря“.

Таковы правила назначенія простой игры. При ихъ неуклонномъ соблюденіи, можно быть гарантированнымъ въ успѣхѣ розыгрыша.

Правила назначенія игры въ два леве.

Назначеніе 2-хъ леве или 8-ми взятокъ, самостоятельно въ первой рукѣ, безъ помощи партнера, можетъ быть сдѣлано при $8\frac{1}{2}$ — или 7-ми взятокъ въ масти, состоящей не меньше какъ изъ 5-ти картъ.

Если на рукахъ двѣ масти и при этомъ 7 взятокъ, то слѣдуетъ назначить обѣ масти. Для этого масть болѣе короткую, съ болѣе вѣрными заручками, слѣдуетъ показать въ простыхъ, а масть болѣе длинную назначать въ 8-ми. При одинаковомъ количествѣ картъ въ обѣихъ мастяхъ, въ простыхъ слѣдуетъ показать масть съ лучшими заручками, а въ 8-ми болѣе слабую масть. Это дѣлается опять на томъ простомъ основаніи, что худшая масть будетъ брать взятки, какъ козыри, а сильная масть будетъ брать ихъ самостоятельно.

Если приблизительная сила картъ по качеству и количеству равна въ обѣихъ мастяхъ, то обыкновенно старшая масть показывается въ первомъ леве, а младшая (по цвѣту) — во второмъ. Соблюденіе этого правила необходимо для того, чтобы партнеръ имѣлъ возможность показать свою поддержку, не прибѣгая къ сильному возвышенію игры.

Послѣ назначенія безкозырной игры во второмъ леве слѣдуетъ показывать масти, состоящія изъ 5 и больше картъ.

Восемь безъ козырей, самостоятельно въ первой рукѣ, можно говорить, когда при 3-хъ тузахъ, въ четвертой масти заручка, при вѣрныхъ семи безкозырныхъ взяткахъ и если нѣтъ никакой масти въ 5 картъ. Если же есть масть въ 5-ть картъ, то всегда лучше ее заявить въ 8-ми, а потомъ сказать 8 безъ козырей. При этомъ условіи игра можетъ выйти всегда болѣе. Если же партнеру вашему желательно играть безъ козырей, то назначая масть, вы позволяете ему сказать безъ козырей и этимъ даете большой просторъ его дѣятельности.

Послѣ заявленія какойнибудь игры вашимъ партнеромъ, назначенную имъ масть объявить въ 8-ми (поднять партнера на восемь—выраженіе игроковъ) можно только тогда, если у васъ на рукахъ *при трехъ хотя-бы и мелкихъ козыряхъ, имѣются три взятки*. Все равно будутъ ли эти взятки въ козыряхъ или другихъ мастяхъ. Вашъ партнеръ объявляетъ игру. У него 5 взятокъ и можетъ быть только 4 козыря; у васъ 3 взятки и 3 козыря, стало быть, 8 взятокъ при 7 козыряхъ. Исходъ игры долженъ быть благоприятенъ. Имѣя на рукахъ два козыря, а тѣмъ болѣе одного, даже туза, невозможно возвысить партнера до двухъ леве, такъ какъ при шести или пяти козыряхъ, нельзя рассчитывать на выигрышъ 8-ми взятокъ.

Если на объявленіе партнера въ первой рукѣ вы не можете поддержать его въ названной имъ масти за неимѣніемъ трехъ козырей, то правило игры требуетъ заявить свою масть изъ пяти картъ. Также слѣдуетъ поступить при объявленіи партнера въ первой рукѣ безкозырной игры и послѣдующаго затѣмъ паса.

Если партнеръ назначилъ игру въ третьей рукѣ, особенно въ красной масти, а вы подняли въ первой рукѣ эту масть на 8-мъ не можете, то свою черную масть въ 8-ми смѣло можете назначить, такъ какъ масть партнера старше и вашу онъ всегда можетъ переговорить. Назначеніе же въ 8-ми красной масти послѣ черной партнера въ 1-й рукѣ

должно дѣлать крайне осторожно, даже лучше совсѣмъ не дѣлать, безъ большой силы. Этимъ назначеніемъ вы лишаете возможности вашего партнера объявить свою масть въ 8-ми, что онъ м. б. и хотѣлъ сдѣлать. Вы еще не знаете навѣрное, что желалъ показать вашъ партнеръ, игру или масть. На заявленіе же вашего партнера безъ козырей и въ 3-й рукѣ, въ 1-й рукѣ всегда должно показать въ 8-ми масть изъ 5-ти картъ, такъ какъ, говоря безъ козырей, партнеръ отъ васъ требуетъ такого назначенія.

Если партнеромъ въ первой рукѣ объявлена безкозырная игра во второмъ леве, а вы имѣете пять картъ одной масти, то вы обязаны показать эту масть, въ которой и должна вестись игра, если партнеръ не имѣетъ кромѣ тузовъ своей длинной масти.

Если партнеръ въ первой рукѣ сказалъ безъ козырей, затѣмъ 2—въ масти, у васъ же на рукѣ имѣется тузъ съ тремя заручками, то вы смѣло можете поднять игру до 2-хъ безъ козырей, такъ какъ въ этомъ случаѣ можете навѣрняка рассчитывать выиграть игру въ трехъ леве въ масти партнера. Два безъ козырей при тузѣ съ тремя взятками можно безъ всякаго риска назначить и въ томъ случаѣ, если партнеръ, заявивъ въ первой рукѣ безъ козырей, отказался отъ 2-хъ леве, такъ какъ при четырехъ безкозырныхъ взяткахъ на вашей рукѣ можно смѣло выиграть безкозырную игру въ двухъ леве.

По объявленія партнеромъ безъ козырей и потомъ 8-ми масти, съ однимъ тузомъ и не имѣя 3-хъ взятковъ, 8-ми безъ козырей говорить не слѣдуетъ, потому что, послѣ безъ козырей, заявленныя 8-ми, не есть еще вѣрныя 7 взятковъ, а есть 3 туза и 5 картъ масти. При такихъ условіяхъ поднимать партнера на 9-ть слѣдуетъ тоже осторожно. Вотъ почему предыдущій параграфъ и требуетъ 3-хъ и 4-хъ взятковъ. Если у вашего партнера игра сильная, вы увидите это потомъ и тогда покажете ему вашего туза.

Послѣ же назначенія безъ козырей во 2-й или 3-й рукѣ съ возможными 2-мя тузами, 8-ми безъ козырей слѣдуетъ говорить только при хорошихъ картахъ, покрайней мѣрѣ съ тузомъ четыре взятки. Поднимать же масть партнера и объ-

являть свою при этихъ условіяхъ можно смѣлѣе, ибо у партнера игра.

Если въ первой рукѣ заявлена простая игра, на нее вашъ партнеръ назначилъ безъ козырей, значитъ у него не менѣе 2-хъ тузовъ. У васъ на рукахъ тоже два туза, вы обязаны назначить 8-ми безъ козырей и этимъ показать партнеру своихъ двухъ тузовъ.

Если въ первой рукѣ заявлена простая игра съ тѣмъ, чтобы потомъ безъ содѣйствія партнера объявить 8-ми, а онъ, въ свою очередь на простое объявленіе, назначилъ безъ козырей, то 8-ми безъ козырей, въ 1-й рукѣ, можно назначить и съ однимъ тузомъ, съ тѣмъ, чтобы свою масть, которую хотѣли назначить въ 8-ми объявить въ 9-ти.

Если противники назначили высшую масть и тѣмъ лишили васъ возможности объявить свою младшую масть, то если вы желаете немного рисковать, можете назначить 8-ми при 6-ти взяткахъ, т. е. взяткою менѣе обыкновеннаго. Партнеръ долженъ принять это въ соображеніе и если назначеніе младшей масти было сдѣлано послѣ старшей, долженъ думать, что назначеніе сдѣлано принужденное.

Имѣя 7 картъ одной масти съ тузомъ и дамой во главѣ, мы имѣемъ полное право объявить эту масть во второмъ леве, хотя это довольно рискованно, но рискъ благородное дѣло.

Правила назначенія игры въ трехъ леве. Сдѣлать назначеніе такой игры самостоятельно въ первой рукѣ можно имѣя на рукахъ 8 мь взятковъ, причемъ одной масти должно быть не меньше шести картъ. Если эти карты самыя старшія, напр. коронка отъ валета, то означенное назначеніе можно сдѣлать и при пяти картахъ.

Имѣя на рукѣ восемь взятковъ, и въ ихъ числѣ три туза, то показавъ просто безъ козырей, въ двухъ леве слѣдуетъ показать хорошую масть съ заручками, а въ 3-хъ длинную, въ которой нужно играть.

Поднять вашего партнера, послѣ назначенной имъ простой игры въ его масти на 9-ть, можно только тогда, когда у васъ на рукахъ не менѣе 4-хъ картъ масти, назначенной

партнеромъ, при 4-хъ взяткахъ. (Соображенія тѣже, что въ § 16-мъ).

Если партнеръ объявилъ самостоятельно 8-мъ, поднять его на 9-ть можно съ 2-мя взятками, не стѣсняясь количествомъ козырей, такъ какъ у него они хороши и относительно ихъ въ вашей помощи онъ мало нуждается. Съ одной же, хотя бы и вѣрной взяткой, поднимать не слѣдуетъ, потому что партнеръ объявляетъ 8, рассчитывая на вашу взятку. Если партнеръ объявилъ 8-мъ принужденно § 25, послѣ безъ козырей или красной масти противниковъ, то его на 9-ть поднимать нужно осторожно, покрайней мѣрѣ съ 3-мя взятками.

Если, по объявленіи вами простой игры, партнеръ вашъ сказалъ пась, или, что еще яснѣе, если въ 1-й рукѣ самостоятельно спасовалъ, а затѣмъ въ двухъ назначить другую масть, этимъ онъ заявляетъ что можетъ вамъ помочь своей мастью. При такихъ условіяхъ можно назначить свою игру въ трехъ леве, рассчитывая лишь на свои силы. Возвыситъ же игру до 3-хъ можно лишь при условіи наличности на рукахъ 6-ти взятокъ, такъ какъ болѣе, чѣмъ на три взятки въ масти партнера рассчитывать у него невозможно.

Если по объявленіи вами безъ козырей, партнеръ отвѣтилъ 8-мъ безъ козырей, масть какую бы ни было, состоящую изъ 6-ти картъ обязательно назначить въ 9-ти.

Если партнеръ назначилъ масть въ простыхъ, потомъ еще разъ ее повторилъ въ 8-ми, т. е. этимъ прямо вамъ заявилъ, что онъ силенъ только въ этой масти и въ ней желаетъ играть, вы свою длинную масть можете назначить въ 9-ти если въ ней имѣете не менѣе шести взятокъ.

При объявленныхъ партнеромъ двухъ мастяхъ,—одной просто, а другой въ двухъ леве, можно возвысить игру до 3-хъ въ своей масти, имѣя на ней пять взятокъ, такъ какъ въ этомъ случаѣ можно рассчитывать смѣло на 4 взятки партнера.

Самостоятельное объявленіе трехъ безъ козырей возможно при 9-ти взяткахъ съ тремя тузами. Если же партнеромъ было показано просто безъ козырей, то возвысить игру

до 3-хъ безъ козырей можно при условіи наличности пяти безкозырныхъ взятокъ.

Если партнеръ на 3-й рукѣ назначилъ безъ козырей, т. е. съ 2-мя тузами, и если еще имъ заявлена какая нибудь масть въ 8-ми, то назначеніе 9-ти безъ козырей показывается, что у васъ тоже два туза и игра будетъ 10-ть и болѣе. Безъ заявленія же масти, назначеніе 9-ти безъ козырей показываетъ, что у васъ на рукахъ хорошія безкозырные взятки, во 2-хъ тузовъ можетъ и не означать.

Если вы назначаете масть въ простыхъ, а потомъ и въ 8-ми, а партнеръ отвѣчаетъ все безъ козырей, то этимъ онъ желаетъ знать величину и силу объявленной вами масти и чѣмъ она у васъ длиннѣе, тѣмъ сильнѣе можете дѣлать ея назначеніе, не рассчитывая особенно на партнера. Обыкновенно при 7-ти картахъ надо говорить 9-ть, при 8-ми назначьте 10-ть и т. д.

Правила назначенія 4-хъ и 5-ти леве и малаго и большаго шлемовъ. Только при наличности 10-ти взятокъ возможно игру въ 4-хъ леве самостоятельно, за исключеніемъ того случая, когда есть расчетъ рискнуть и поставить ремизъ, чтобы закончить роберъ.

Возвыситъ простую игру въ масти партнера до 4-хъ можно при наличности пяти взятокъ и пяти картъ объявленной масти.

Объявленіе своей масти въ 4-хъ леве послѣ объявленной партнеромъ простой игры возможно при слѣдующихъ условіяхъ: длина масти—6 картъ и количество вѣрныхъ взятокъ—6.

Возвыситъ партнера, объявившаго свою масть въ 2-хъ до 4-хъ можно при наличности 3-хъ вѣрныхъ или 4-хъ вѣроятныхъ взятокъ.

Если партнеръ невынужденно объявилъ свою масть въ 9-ти, назначить ему ее въ 10-ти имѣете право, если на рукахъ одна, но только вѣрная взятка, особенно, если взятка въ козыряхъ, которую, конечно, партнеръ рассчитываетъ отдать.

§ 46. При назначеніи 10-ти, а тѣмъ болѣе 11-ти, большаго и малаго шлема, недостаточно быть увѣреннымъ въ

вѣрности взятокъ, должно считать количество мелкихъ картъ, которыя при розыгрышѣ могутъ быть взяты противниками. Первый ходъ, по окончаніи назначенія, принадлежитъ противникамъ и всѣ мелкія карты, безъ вѣрныхъ заручекъ, могутъ быть отобраны противниками.

§ 47. Если партнеръ объявилъ безъ козырей, затѣмъ масть въ 8-ми а у васъ 2 туза и, по своимъ взяткамъ, вы можете его поднять на 10-ть и 11-ть, тогда вы непременно обязаны показать вашему партнеру своихъ 2-хъ тузовъ, назначивъ ему 8-мъ и 9-ть безъ козырей, затѣмъ въ 10-ть или 11-ть его масть.

§ 48. При назначеніи 11-ти, малаго и большаго шлема должно точно также соображать количество взятокъ, и на сей разъ считать только вѣрныя взятки, а вѣроятныя откидывать. Объявлена партнеромъ простая игра, считать у него 4 взятки, объявлено 8-мъ, считать въ этой масти 6-ть взятокъ, объявлено 9-ть, считать 8-мъ и т. д.

§ 49. Объявили вы простую игру, партнеръ поднялъ васъ въ ней на 8-мъ и на 9-ть, считайте у него въ 1-мъ случаѣ 3 козыря и 3 взятки, во 2-хъ 1 козыря и 4 взятки. Соображайтесь съ силою вашихъ картъ и назначайте 10-ть, если у васъ 6-ть взятокъ и 11-ть, если 7-мъ и т. д.

§ 50. Назначать малый, а тѣмъ паче большой шлемъ можно только тогда, если при увѣренности въ количествѣ вашихъ взятокъ, вамъ вѣрно извѣстно, что и тузы всѣ у васъ. Вотъ почему необходимо правильное назначеніе безъ козырей, а точно также необходимо, въ соответствующихъ мѣстахъ, заявленіе остальныхъ тузовъ, назначеніемъ 8-ми и 9-ти безъ козырей.

§ 51. Можно иногда безъ одного и даже безъ 2-хъ тузовъ объявить маленькій шлемъ, если у васъ вѣрные ренонсы въ мастяхъ объявленныхъ контръ-партнерами.

Если партнеръ объявилъ поочередно двѣ масти—одну въ простой игрѣ, а другую въ двухъ леве, вами же заявлена третья масть, въ которой у партнера нѣтъ поддержки, у васъ же второй масти партнера совсѣмъ нѣтъ, а первой его масти 4, 5 картъ, вы смѣло можете играть 3 и даже 4 леве первой масти партнера, причемъ предварительнаго выкозы-

риванья не слѣдуетъ допускать и вести игру на ренонсахъ.

При назначеніи большихъ игръ необходимо имѣть въ виду планъ розыгрыша, составленіе котораго принадлежитъ тому партнеру, въ рукахъ котораго сосредоточена игра; кроме того необходимо соображаться съ переговорами противниковъ, имѣющихъ большое значеніе для опредѣленія вѣроятности вашихъ взятокъ: изъ вѣроятной взятка можетъ сдѣлаться вѣрной, изъ возможной,—не вѣроятной. Такъ если противникъ вашъ съ правой руки сказалъ безъ козырей, ваши короли становятся вѣрными взятками. Соображая силу противника, косвенно всегда можете заключить о своей силѣ. Если противники назначили безъ козырей, то, конечно, вамъ большую игру играть трудно.

§ 55. Дѣлая назначеніе, должны всегда имѣть въ виду записъ, сдѣланную за прежнія игры. Если вашимъ противникамъ, чтобъ выйти или кончить роберъ ранѣе васъ, нужно взять немного взятокъ, а вы же не можете сразу взять такое число взятокъ, чтобы ранѣе ихъ кончить роберъ; то и при большой игрѣ нужно играть такую меньшую, чтобы противники не могли на вашей окончить роберъ. Наоборотъ, если и при 9-ти взяткахъ, играя 10-ть, вы можете ранѣе противниковъ окончить роберъ, то можно для этого поставить ремизъ умышленно. Записъ штрафа покрывается припиской къ роберу и славой выиграннаго сраженія. Партнеръ не имѣетъ никакого права быть на это въ претензіи.

ГЛАВА VII.

Правила разыгрыванья игры въ винтъ,

Когда переговоры закончены, начинается разыгрываніе игры. Приступая къ розыгрышу слѣдуетъ строго соблюдать слѣдующія основныя правила, которыя должны считаться *заповѣдями винта*.

1. Строго соблюдайте законъ молчанія.

2. Аккуратно выслушивайте назначеніе партнера и противниковъ, соображайтесь съ этимъ, вѣрнѣе показывайте свои силы, вѣрнѣе дѣлайте назначеніе.

3. Возобновите въ памяти всѣ назначенія, не спрашивая, кто что говорилъ. Составьте планъ розыгрыша. Требуйте отъ партнера его исполненія и въ свою очередь строго подчиняйтесь его плану.

4. Назначайте и разыгрывайте правильно, не робко и не рискованно. Помните, что, усиливая искусственно игру, дѣйствуете себѣ въ убытокъ. Робко играя, пропускаете игры, проигрываете партію и роберъ. Помните, что весьма часто въ вѣнтъ одна пропущенная игра, даже одна взятка, рѣшаетъ весь роберъ—все сраженіе.

5. Играйте всегда ровно, не нервно, какъ сегодня, такъ и завтра.

6. Считайте козырей и старайтесь помнить вышедшія фигуры.

7. Необезсиливайте партнера, безъ нужды отбирая у него козырей, козыряя понапрасну.

8. Обращайте вниманіе на то, какія карты сносятъ ваши партнеры.

9. Если вы желаете, чтобы партнеръ вашъ провелъ извѣстную масть, то старайтесь его заручить и передайте ходъ въ его руки подъ извѣстнаго вамъ у него туза.

10. Если партнеръ дѣлаетъ выходъ съ фигуры пропускайте (рѣжьте ее), ходите съ двойки, кладите старшую карту. Въ случаѣ неудачи вина лежитъ на вашемъ партнерѣ, а не на васъ.

11. Безъ прямыхъ указаній не разыгрывайте чужихъ мастей.

12. Если партнеръ играетъ безъ козырей, кладите старшія карты. Заручившись, отыгрывайте свои старшія карты, облегчайте своего партнера, онъ не знаетъ какія у васъ карты и легко можетъ свести карты, которыя съ вашими дѣлаютъ взятки.

13. Никогда не играйте карту той масти, которой нѣтъ у противниковъ. Позволяется иногда ходить съ нее, если

вы убѣждены, что по крайней мѣрѣ у одного изъ противниковъ нѣтъ козырей.

14. Ходъ съ 13-й или отыгранной карты можно дѣлать если вы убѣждены, что у вашего партнера есть порядочный козырь; и если онъ, покрывъ этимъ козыремъ, схоженную вами карту, освободить вашего козыря или возьметъ лишнюю взятку.

15. Если партнеръ ходитъ съ 13-й карты, вы обязаны положить самого старшаго козыря (исключая туза). Ответственность за неудачу этого хода лежитъ на вашемъ партнерѣ.

16. Не ходите вашему партнеру подъ козыря, если сами не имѣете достаточнаго количества козырей. Этимъ вы отнимаете у него силу и тѣмъ лишаете возможности разыгрывать свои масти.

17. Если видите, что у противниковъ разыгралась какая нибудь масть, спѣшите играть старшія карты своихъ мастей и не ходите подъ козыря. Противникъ убьетъ вашу карту, сыграетъ свою масть, а ваши масти будутъ снесены.

18. Замѣтивъ невѣрность игры партнера, старайтесь быть болѣе осмотрительнымъ, помните съ кѣмъ вы играете. Принимайте во вниманіе характеръ его игры и возможные съ его стороны ошибки. Если партнеръ будетъ имѣть основаніе относиться къ вамъ съ такимъ же недовѣріемъ, не заявляйте на него претензій.

Имѣя въ виду означенныя заповѣди, всегда можно быть увѣреннымъ въ благопріятномъ исходѣ игры.

Теперь обратимся къ подробностямъ разыгрыванія винтовой партіи.

Правила перваго выхода. Право хода при розыгрышѣ объявленной игры, принадлежитъ тому, кто сидитъ съ лѣвой стороны, объявившаго игру, при чемъ никогда не слѣдуетъ ходить съ той масти, которую говорилъ противникъ, сидящій на право, такъ какъ всегда можно отыграть ту масть, которую онъ объявлялъ, а вмѣстѣ съ тѣмъ можно думать, что вѣрныя взятки своего партнера, могутъ быть убиты послѣднимъ контръ-партнеромъ. Лучше ходить въ ту масть, которую назначилъ контръ-партнеръ, сидящій съ лѣвой сто-

роны. Въ особенности это выгодно тогда, когда другой контръ-партнеръ не поддерживалъ своего товарища, слѣдовательно, масть его не сильна.

Если правый контръ-партнеръ въ первой рукѣ объявилъ безкозырную игру, то будетъ ошибкой выходить съ той масти, которую объявлялъ лѣвый противникъ, такъ какъ такимъ ходомъ очень легко подвести подъ убой вѣрныя взятки своего партнера и отыграть взятки контръ-партнеровъ. Въ этомъ случаѣ лучший выходъ съ фоски своей длинной масти.

Начиная игру и дѣлая выходъ, вы обязаны ходить съ той масти, которую говорилъ партнеръ и при томъ съ самой старшей карты. Исключеніе изъ этого правила допускается лишь въ томъ случаѣ, когда вы видите, что ваши контръ-партнеры съ двухъ или трехъ взяткокъ могутъ окончить партію или роберъ, между тѣмъ какъ тѣми же взятками вы сами можете взять эту партію. Отходявъ, поэтому, нужны для окончанія партіи вѣрныя взятки, вы обязаны ходить со старшей карты въ масть своего партнера.

Если у васъ на рукахъ коронка отъ дамы, то вы обязаны отходить эту коронку. Имѣя же короля и даму ходите сначала съ короля; если вамъ дадутъ на него взятку, то это будетъ обозначать, что тузъ на рукахъ вашего партнера, и слѣдующій выходъ долженъ быть съ маленькой этой масти чтобы дать взятку на туза вашему партнеру. Но, если король и далеко его будутъ козырныя, то ихъ обязательно надо отходить; а если при нихъ будетъ еще и маленькій козырь, то пройти и въ него.

Если вы имѣете туза и короля той масти, которая не объявлена, то слѣдуетъ пройти сначала съ туза и короля; а если при тузѣ и королѣ имѣется еще и маленькія, то надо ходить съ короля, съ туза же ходить не слѣдуетъ, а пройти съ какой либо другой масти, чтобы партнеръ вашъ, когда заручится, могъ пройти съ дамы, если таковая у него окажется. Если же дамы не будетъ, то онъ обязательно долженъ пройти съ маленькой, и тѣмъ самымъ можетъ подвести даму противниковъ.

Когда имѣете короля, даму, валета и болѣе, то опять таки обязательно слѣдуетъ ходить съ короля, но если съ

этой масти выйдетъ вашъ партнеръ, то надо бить не королемъ, а валетомъ.

Когда имѣете на рукахъ даму, валета, десятку и далѣе, то слѣдуетъ ходить съ дамы, и бить младшими то есть десяткой.

Имѣя въ рукахъ валета, десятку, девятку и т. д. непременно слѣдуетъ ходить со старшей т. е. валета.

Если на рукахъ имѣется тузъ, дама самъ шесть и даже болѣе, то непременно слѣдуетъ сначала пройти съ туза, а потомъ съ маленькой.

Когда будетъ король и валетъ съ маленькими, то хорошо ходить съ маленькой; тоже хорошо ходить съ маленькой и тогда, когда имѣется тузъ съ маленькими не болѣе трехъ. Но если играютъ большую игру, какъ на примѣръ, „три“ и болѣе, то въ данномъ случаѣ лучше сдѣлаютъ если отходить сначала съ туза, а затѣмъ пройдутъ, уже съ маленькой.

Если у партнера нѣтъ никакой игры, или поддержки, то самое лучшее ходить съ дамы самъ другъ, если токовая находится, или съ валета третей. Отъ короля же самъ другъ или отъ дамы третей ходить не слѣдуетъ. Также не слѣдуетъ ходить отъ туза съ дамой третей.

По большей части, имѣя туза самъ другъ хорошо ходить съ туза, а потомъ съ маленькой, такъ какъ въ данномъ случаѣ можетъ у партнера найтись король, которымъ онъ заручится и въ третій разъ отвѣтитъ съ той же масти, которую вы прикроете козыремъ.

Если, отхаживая коронку, вы замѣтили, что кто нибудь ихъ контръ-партнеровъ бросаетъ старшую карту, то лучше пройти съ другой масти, такъ какъ можетъ случиться, что ваша вѣрная взятка будетъ бита козыремъ.

Когда игра не высока, напр. два леве, то козырять не полагается въ томъ расчетѣ, что у играющей стороны козырная масть не длинна и не сильна, такъ что лучше постараться укрыться козырями.

При большой игрѣ обязателенъ ходъ съ туза или короля бланкъ и передать ходъ своему партнеру, который долженъ сейчасъ же отходить взятки той масти, въ которой показанъ ренонсъ, чтобы въ это время партнеръ могъ снести свои

фоски: Если же ренонса не имѣется, то слѣдуетъ прямо козырять.

При выкозыриваніи вообще надо быть осмотрительнымъ, чтобы не обезсилить партнера лишнимъ ходомъ съ козыря.

При невысокой игрѣ, объявленной партнеромъ, если у васъ имѣется тузъ и дама его масти, слѣдуетъ сдѣлать два выхода съ этихъ картъ.

При безкозырной игрѣ всегда слѣдуетъ ходить съ сильной масти. Если имѣется коронка, то слѣдуетъ ходить съ нея, если противники обрасываютъ на нее масть, если же нѣтъ, то лучше оставить коронку себѣ на заручку.

Если одинъ изъ контръ-партнеровъ объявлялъ двѣ масти, а другой поддерживалъ его только въ одной, то самое лучшее самому начать козырять, чтобы тѣмъ самымъ не дать возможности противникамъ укрывать козырями вашу масть. Имѣя туза и видя изъ переговоровъ, что король находится у лѣваго сосѣда, то самое лучшее выходить подъ этого короля съ маленькой, такъ какъ весьма вѣроятно, что лѣвый контръ-партнеръ по первому ходу поспасается положить короля, и поэтому можетъ сыграть дама вашего партнера.

Когда играютъ безъ козырей, а заручекъ не имѣется, то лучше отходить свои вѣрные взятки, а то можетъ случиться, что передавъ въ руку противника, онъ можетъ взять свои отыгранные взятки, а ваши пропадутъ.

Если противники ваши сдѣлали ходъ съ сильной масти, которую они не объявляли, то по зарученіи обязательно надо козырять иначе они могутъ перекрыть вашу масть.

Когда партнеръ вашъ успѣлъ раза два перекрыть козыремъ масть противника, то лучше послѣ этого козырять.

При объявленіи товарищемъ „три и болѣе“ послѣ заручки обязательно немедленно козырять, но только въ томъ случаѣ, если нѣтъ ренонса, и надежды укрыться маленькимъ козыремъ; но если имѣется ренонсъ, то лучше не козырять, а ходить въ ренонсъ, чтобы укрыться маленькими козырями.

Если товарищъ вашъ назначить двѣ масти и безъ поддержки играетъ „два или три“, то имѣя два или три маленькихъ козыря и не имѣя ни одной говоренной масти,—лучше

не козырять, а ходить съ какой-либо другой масти, что бы товарищъ вашъ заручился съ маленькой карты, а потомъ съ одной изъ объявленной масти, чтобы дать вамъ убить козырями.

Имѣя туза, или короля, или даму бланкъ той масти, которая была объявлена вашимъ партнеромъ, всегда слѣдуетъ ходить съ этихъ бланковъ.

Правила сноса картъ на взятки. При выходѣ съ какой бы то ни было масти играющей обязанъ класть самую старшую карту на выйденную его партнеромъ масть, и, если заручится, то долженъ отвѣчать съ самой старшей, безъ всякаго размышленія.

Если вы имѣете какую нибудь фигуру самъ-другъ, напр., хоть короля, то всегда должны класть его, если же король у васъ самъ третьей и болѣе, то имѣете право положить и маленькую.

Когда контръ-партнеръ ходитъ съ фигуры, то всегда слѣдуетъ перекрывать ее, фигуру-же партнера слѣдуетъ пропустить за исключеніемъ случая, когда нужно взять шлемъ.

Перекрывать масть партнера козырями—непростительная ошибка.

Какъ мы выше уже говорили, что, если партнеръ пошелъ съ какой либо масти, то его товарищъ обязательно долженъ класть самую старшую той же масти и заручившись отвѣчать со старшей, не мудрствуя лукаво; но при небольшой игрѣ напр. „два и даже три“ можно прорѣзать отъ туза дамой, но никакъ не валетомъ, потому что партнеръ вашъ не зря, а отъ чего нибудь да онъ ходитъ.

Если же товарищъ вашъ сдѣлалъ выходъ съ маленькой карты, той масти, которой у васъ нѣтъ, то вы обязательно должны крыть козыремъ, но если товарищъ пошелъ съ короля и его противникъ не убилъ, то козыря не слѣдуетъ класть, такъ какъ надо думать, что товарищъ вашъ желаетъ вытребовать туза, чтобы отыграть свою масть.

Иногда полезно бываетъ *рѣзать* или *прорѣзать*, какъ это обыкновенно принято выражаться въ игрѣ, т. е. положить на масть не большую карту, которая могла бы сдѣлать взятку, но маленькую, сомнительную. Подобнаго рода рѣзка

можетъ быть допущена лишь при игрѣ „два“ и не какъ не болѣе „три“. При высшихъ играхъ рѣзать строго запрещается.

Кто имѣетъ напр. туза и даму самъ третьей, и если ходить съ валета, то можно положить маленькую, если выходить съ этого валета былъ сдѣланъ партнеромъ.

Когда партнеръ идетъ съ маленькой, то можно положить на эту карту даму, имѣя туза и даму самъ третьей.

Имѣя туза, валета, десятку, обязательно слѣдуетъ рѣзать валетомъ, такъ какъ противникъ можетъ перебить его дамой или королемъ. Но если противникъ съ правой стороны сидящій заручится и отвѣтитъ съ маленькой, въ ту же масть, то вторично надо рѣзать десяткой, такъ какъ немислимо предполагать у лѣваго противника короля и даму. Дѣло будетъ совершенно другого рода, если противникъ съ лѣвой стороны показывалъ эту масть, какъ масть проходящую, или какъ самостоятельную масть. Въ этомъ случаѣ можно прорѣзать только одинъ разъ.

Если вы будете имѣть на рукахъ туза, даму и десятку той масти, которая была объявлена правымъ сосѣдомъ и не поддержана его партнеромъ, обязательно надо рѣзать десяткой, будетъ ли сдѣланъ ходъ съ этой масти противной стороны или вашимъ товарищемъ.

При томъ случаѣ, если вы поддерживали своего партнера въ объявленныхъ имъ козыряхъ, и если вашъ партнеръ козыряетъ, то вы обязаны класть старшаго козыря и рѣзать не имѣете права.

Имѣя по третьей рукѣ туза, короля, валета козырей и если игра ведется безъ поддержки, то надо рѣзать валетомъ. Имѣя короля, валета и десятку, слѣдуетъ рѣзать валетомъ. Имѣя туза, даму, десятку—рѣзать десяткой. А имѣя на рукахъ туза, короля и валета самъ шесть—валетомъ рѣзать нельзя.

Если кто-либо при розыгрываніи, сноситъ какую-либо другую масть, но не ту, которую требуютъ, то этимъ самымъ онъ даетъ знать, что эта масть у него ничтожная и что онъ торопится сдѣлать въ ней ренонсъ, и потому если это дѣлаетъ вашъ партнеръ, то вы въ эту масть не должны ходить съ маленькой.

Всякій сносить карту той масти, съ которой не желательно чтобы партнеръ его ходилъ, такъ какъ эта масть его самая слабая. Затѣмъ по второму сносу сносится вторая слабая масть, слѣдовательно это будетъ понятно партнеру, что у его товарища осталась болѣе сильная масть, съ которой и слѣдуетъ ходить когда заручитесь.

Само собой разумѣется, если имѣется двѣ болѣе или менѣе сильныя масти, то сбрасывается лишь одна только третья масть какъ ненужная. Если же не имѣется никакой масти, на которую можно рассчитывать взять взятки, то при козыряхъ сносятъ всѣ три, а безъ козырей всѣ четыре масти по порядку. При этомъ сносъ партнеръ долженъ ходить въ ту масть, которую сбрасываетъ игрокъ сидящій на право.

Четвертой рукѣ, если есть возможность, слѣдуетъ перекрыть карту противника и взять взятку, впрочемъ, иногда имѣя старшую карту, можно и пропустить, если есть увѣренность взять лишнія взятки. Не имѣя извѣстной масти представляется каждому по усмотрѣнію или бить козыремъ, или сбрасывать ненужныя карты, если ходятъ въ масть, которой нѣтъ ни у партнера, ни у играющаго, тогда въ особенности слѣдуетъ бить козыремъ тому, у кого ихъ меньше. Не имѣя масти въ, которую ходятъ, и не желая бить козыремъ обыкновенно сносятъ слабѣйшія карты. Сносъ можетъ указать слабость игры партнера, а потому безъ причины не слѣдуетъ ходить ему въ масть, которую онъ сноситъ.

Также не нужно забывать слѣдующаго важнаго правила: Если партнеру извѣстна сильная и слабая масти играющаго и онъ все таки ходитъ въ послѣднюю, то заручившись, слѣдуетъ отвѣчать въ ту же масть. Если противники отыграли свою масть, то нужно приложить всѣ старанія сыграть свои старшія карты и взять такимъ образомъ взятки.

По окончаніи переговоровъ необходимо ставить планъ игры и когда начинается игра, нужно стараться понять планъ другихъ игроковъ. Объяснить, какъ составить планъ игры весьма трудно, это зависитъ отъ картъ, которыя имѣются на рукахъ и ихъ расположенія, но только по нѣкоторымъ даннымъ можно подойти къ извѣстнымъ типамъ.

Карточный игрокъ.

Иногда встрѣчаются слѣдующіе случаи: въ простой игрѣ, когда сдѣлавшіе назначеніе стараются поскорѣ заручиться и, отнявъ у противниковъ козырей, затѣмъ откозыриваютъ нужное число разъ, разыгрываютъ свои прочія масти. Играющіе не имѣющіе достаточнаго числа козырей, для того чтобы отнять остальные козыри у противника и вмѣстѣ съ тѣмъ отыграть свои другія масти стараются прежде всего не выкозыривъ до конца отыграть свои масти, заставляя укрыться козырями и тѣмъ освободить остальные ихъ козыри и масти; этого рода планъ самый употребительный и разнообразный, если нѣтъ сильной игры въ козыряхъ. Затѣмъ, играющіе первое время даютъ заручиться противникамъ, чтобы они своими ходами во первыхъ разоблачили половину своихъ старшихъ картъ, а во вторыхъ по возможности оправдали невѣрныя взятки у играющихъ.

Для вистующихъ прежде всего нужно, понявъ, на сколько то разъяснено переговорами, игру противниковъ, сообразить какого плана будутъ держаться они и уже затѣмъ строить свой, который въ большинствѣ случаевъ не можетъ быть столько же опредѣленъ, какъ у назначавшихъ *игру*.

Этими правилами и оканчивается розыгрышъ классическаго винта; но правила эти относятся такъ же по большей части и къ прочимъ винтамъ, которые далѣе мы опишемъ въ подробности. Но если бы какія встрѣтились исключенія изъ тѣхъ правилъ, которыя описаны въ классическомъ винтѣ, то мы каждый разъ будемъ объ нихъ упоминать отдѣльно.

Г Л А В А VIII.

Счетъ и запись результатовъ игры въ винтъ.

Двое изъ контръ-партнеровъ ведутъ запись своей партіи, въ которую вносятся онеры, штрафы и взятки по объявленной игрѣ.

Каждая сторона записываетъ за то число взятокъ, которое она взяла.

Если играющіе объявили 4, а взяли 7 взятокъ, слѣдовательно они не добрали трехъ, то эта сторона пишетъ только за семь взятокъ, а противная сторона вмѣсто того чтобы записать за три взятки пишетъ за шесть.

Если бы какая либо сторона, предположимъ, объявила „простыя“, „два, три, четыре или пять“ игры и взяла бы шесть т. е. двѣнадцать взятокъ, то за всѣ эти двѣнадцать и записываетъ, а такъ какъ противная сторона взяла только одну взятку то за ней играющая сторона кромѣ двѣнадцати взятокъ пишетъ еще за сдѣланный шлемъ, штрафъ, о которомъ будетъ говорится ниже.

Обыкновенно запись ведется такъ. Одинъ изъ играющихъ каждой стороны, проводитъ передъ собой на столѣ мѣловую горизонтальную черту, сверхъ которой записываетъ онеры и штрафы, а подъ чертой только одни взятки, согласно ихъ стоимости, пока эта стоимость не достигаетъ въ общей сложности цифры 500, что будетъ означать, что партія сыграна. И кто прежде достигнетъ этой цифры, затѣмъ остается и партія, не обращая вниманія если противная сторона остальными взятками сдѣлаетъ цифру много превышающую цифры прежде взятой партіи.

Вотъ примѣръ записи:

1200	Штрафы и онеры.
500	
800	
6000	
1500	
1000	Взятки.
80	
380	
120	
+ 1580	

Въ приведенномъ примѣрѣ получилась запись, выраженная цифрой 580, слѣдовательно, партія окончена, а потому, сторона, окончившая раньше партію, должна приписать къ ней еще 1000 пуанъ, что и показано въ нашемъ примѣрѣ.

За последнее время принято употреблять запись въ слѣдующемъ видѣ:

Онеры и штрафы.	Взятки.
1500	80
250	300
800	120
2900	1500
11000	2790
1000	+ 4220
4000	
4220	
+ 23720	

Въ послѣдней системѣ записи, всѣ онеры и штрафы пишутся полностью не зачеркивая ихъ и не складывая, между тѣмъ какъ подъ чертою, число взятыхъ взятокъ всегда складывается со вновь полученными взятками, причемъ первая запись присоединяется ко второй и зачеркивается, но не стирается, пока получится не менѣе 500, но свыше этой цифры будетъ еще выгоднѣе для расчета.

За окончаніе партіи приписывается къ общему результату 1000 фишъ, за окончаніе робера 2000.

Въ томъ случаѣ, когда всѣ игроки запасовали съ перваго раза, карты бросаются и ставится для памяти знакъ X, который даетъ право приписать еще 1000 фишъ той стороны, которая возьметъ роберъ.

Счетъ онеровъ. Если одна сторона имѣетъ два онера, а другая три, то сія послѣдняя и пишетъ за три онера. Старшинство картъ этихъ онеровъ роли никакой не играетъ.

При безкозырной игрѣ тузъ считаются за онеры, такъ: четыре туза считаются за четыре онера; три туза—за три онера, два туза—за два онера. Въ томъ случаѣ, когда тузы раздѣляются, т. е. когда два туза будетъ у однихъ игроковъ и два у другихъ, то за этихъ двухъ онеровъ записывается та сторона, которая возьметъ леве, то есть болѣе шести взятокъ.

Въ то время когда идетъ игра козырная, то тузы при считаются къ онеромъ по слѣдующему правилу; сторона имѣющая 4 онера и два три или четыре туза, пишетъ за

шесть, за семь или за восемь онеровъ. Но если у одной стороны три онера и одинъ тузъ, а у другой стороны три туза и два онера, то ни одна изъ сторонъ ничего не записываетъ, такъ какъ счетъ ихъ одинаковый, при чемъ онеры идутъ за тузы. Но если бы у одной стороны было бы четыре онера и одинъ тузъ, а у другой три туза и одинъ онеръ, то первая сторона записываетъ только за одного онера, такъ три туза, надо вычесть изъ четырехъ онеровъ.

Два туза обыкновенно принадлежать къ записи той стороны, которая возьметъ леве, а потому если бы у противной стороны было бы три онера и два туза, но леве не было бы взято, то эта сторона можетъ записать за одного онера, такъ какъ въ данномъ случаѣ ихъ тузы силы не имѣютъ, потому что изъ трехъ ихъ онеровъ, надо вычесть двухъ тузовъ контръ-партнеровъ взявшихъ леве.

При игрѣ въ безкозыряхъ стоимость тузовъ раздѣляется такъ, что за каждый тузъ пишется по 250 фишъ при объявленіи *простой* игры;—при объявленіи „два“ тузъ будетъ стоить 500 фиш.; „три“ 750 фиш.;—„четыре“ 1000 фиш. „пять“—1250 фиш.;—„шесть“ т. е. при маломъ шлемѣ 1500 фиш. и при большомъ шлемѣ 1750 фиш. По этому если будетъ:

Четыре туза въ игрѣ „простой“				стоятъ	2000	фиш.
„	„	„	„	„два“	1000	„
„	„	„	„	„три“	3000	„
„	„	„	„	„четыре“	4000	„
„	„	„	„	„пять“	5000	„
„	„	„	„	„мал. шлем.“	6000	„
„	„	„	„	„бол. шлем.“	7000	„
Три туза въ игрѣ „простой“				стоитъ	750	фиш.
„	„	„	„	„два“	1500	„
„	„	„	„	„три“	2250	„
„	„	„	„	„четыре“	3000	„
„	„	„	„	„пять“	3750	„
„	„	„	„	„мал. шлем.“	4500	„
„	„	„	„	„бол. шлем.“	5250	„

Два	туза	„	„	„простой	„	500	фиш.
„	„	„	„	„два“	„	1000	„
„	„	„	„	„три“	„	1500	„
„	„	„	„	„четыре“	„	2090	„
„	„	„	„	„пять“	„	2500	„
„	„	„	„	„мал. шлем.“	„	3000	„
„	„	„	„	„бол. шлем.“	„	3500	„
Одинъ	тузъ	„	„	„простой“	„	250	„
„	„	„	„	„два“	„	500	„
„	„	„	„	„три“	„	750	„
„	„	„	„	„четыре“	„	1000	„
„	„	„	„	„пять“	„	1250	„
„	„	„	„	„мал. шлем.“	„	1100	„
„	„	„	„	„бол. шлем.“	„	1750	„

За коронки не козырные записывается:

За коронку отъ дамы	1000	фиш.
„ „ „ валета	2000	„
„ „ „ десятки	3000	„
„ „ „ девятки	4000	„
„ „ „ восьмерки	5000	„
„ „ „ семерки	6000	„
„ „ „ шестерки	7000	„
„ „ „ пятерки	8000	„
„ „ „ четверки	9000	„
„ „ „ тройки	10000	„
„ „ „ двойки	11000	„
Всѣ четыре туза на одной рукѣ	2000	„
„ три „ „ „ „	1090	„

За козырные коронки:

Отъ дамы	2000	фиш.
„ валета	4000	„
„ десятки	5000	„
„ девятки	8000	„
„ восьмерки	10000	„
„ семерки	12000	„
„ шестерки	14000	„

Отъ пятерки	16000	фиш.
„ четверки	18000	„
„ тройки	20000	„
„ двойки	22000	„
Всѣ четыре туза на одной рукѣ	4000	„
„ три „ „ „ „	1000	„

За объявленіе малаго шлема,—приписывается сверхъ взятыхъ взятокъ, онеровъ, коронокъ и тузовъ 5000 фишъ, а за большой 10000 фишъ. Да кромѣ того, за сдѣланный малый шлемъ 1000 фишъ, а за большой 2000. Эти двѣ послѣднія записи пишутся и въ томъ случаѣ, когда шлемъ и не былъ объявленъ, но вышелъ самъ собой случайно.

За объявленіе безъ переговоровъ съ своимъ партнеромъ, прямо съ руки, пишется въ десять разъ больше объявленнаго т. е. за малый 50,000, а за большой 100,000 фишъ съ прибавкою, конечно, всего того, что и при объявленномъ. Сіе объявленіе часто между игроками не практикуется, а потому зависитъ отъ общаго условія. Объявившій подобный шлемъ, вслучаѣ не взятія его, отвѣчаетъ самъ единолично. Впрочемъ, и это зависитъ отъ предварительнаго соглашенія между своимъ партнеромъ.

Какъ мы выше уже разъяснили, что каждая сторона играющихъ, назначая игру, обязана взять опредѣленное число взятокъ, иначе за каждую недобранную взятку, она отдаетъ противной сторонѣ соотвѣтственный штрафъ, согласно соотвѣтственнаго назначенія.

При объяв. прос. игры слѣд. взять 7 вз., а отд. 6 вз.					
„ „ „два“	„	8	„	5	„
„ „ „три“	„	0	„	5	„
„ „ „четыре“	„	10	„	3	„
„ „ „пять“	„	11	„	2	„
„ „ „мал. шлем.“	„	12	„	1	„
„ „ „бол. шлем.“	„	13	„	ничего.	

Въ то время когда поэтому росписанію не будетъ добрано взятокъ, т. е. будетъ отдано противнику, болѣе чѣмъ слѣдуетъ, то штрафъ расчисляется такъ: за каждую недобранную взятку играющей стороною противная сторона пишетъ штрафъ:

Въ простой игрѣ.	1000	фишъ
„ игрѣ „два“	2000	„
„ „ „три“	3000	„
„ „ „четыре“	4000	„
„ „ „пять“	5000	„
„ „ „мал. шлем.“	6000	„
„ „ „бол. шлем.“	7000	„

Если сторона объявивъ, предположимъ, малый шлемъ и не добрала бы одной взятки, т. е. вмѣсто 12 взяла бы 11 взятокъ, то въ данномъ случаѣ, ту запись, которую онѣ имѣли право записать за объявленіе шлема т. е. 5 тысячъ, они отдають противной сторонѣ, которая кромѣ этого штрафа приписываетъ еще за не добранную взятку 6000 и того будетъ 11,000. Въ большемъ же шлемѣ, если играющая сторона останется безъ взятки, то отдаетъ запись 10,000 за объявленіе шлема и 7,000 за взятку и того 17,000 фишъ.

Порядокъ игры съ выходящими и запись выигрыша и проигрыша. Если въ винтъ собрались играть пять или шесть игроковъ, то каждый изъ партнеровъ, сыгравъ одинъ роберъ, выходитъ изъ за стола, уступая свое мѣсто свободному игроку. Чтобы очередь выходовъ была правильна, составляютъ особую табличку слѣдующимъ образомъ. Послѣ обычнаго угощенія картами, получившій старшую карту первый роберъ не играетъ и его считаютъ входящимъ, обозначая въ табличкѣ знакомъ О, далѣе, по старшинству картъ, записываютъ въ табличкѣ начальныя буквы фамилій прочихъ игроковъ, такимъ образомъ, у кого будетъ взята самая младшая карта, записывается въ табличкѣ самымъ послѣднимъ, который и выходитъ послѣднимъ, когда всѣ первые уже выходили по порядку. И съ этимъ то послѣднимъ выходящимъ, играютъ всѣ входящіе. Вотъ эта *табличка для пяти играющихъ*. (См. стр. 73).

Знакомъ О обозначаются тѣ игроки, которые должны выходить по порядку. Первымъ взявшимъ старшую карту, выходитъ С, а нумеръ Б играетъ съ К, нумеръ Ф играетъ съ В + означаетъ выигрышъ а — проигрышъ.

ТАБЛИЧКА ДЛЯ 5-ТИ ИГРАЮЩИХЪ

Играющія.	РЕЗУЛЬТАТЪ ИГРЫ.					Итого.	
	45	82	110	400	30		
Сим. . . .	О	—	+	—	—	—402	} = 937
Бѣл. . . .	—	О	—	—	+	—535	
Кон. . . .	—	+	О	+	—	+407	} = 937
Фей. . . .	+	+	+	О	+	+267	
Вет. . . .	+	—	—	+	О	+263	

Если винтъ составляется въ шестеромъ, то для того что бы каждый сыгралъ со всѣми, нужно по этой табличкѣ сыграть восемь роберовъ, при чемъ въ послѣднемъ восьмомъ роберѣ, для того что бы пятый и шестой игрокъ могли сыграть другъ съ другомъ, придется кому либо изъ остальныхъ четырехъ игроковъ по обоюдному соглашенію или по взятымъ картамъ, доиграть еще одинъ, лишній роберъ.

ГЛАВА IX.

Особые наиболее употребительные виды винта.

1. Винтъ съ прикупкой. Начинаютъ съ того, что четверо играющихъ, согласно взятыхъ картъ, садятся по своимъ мѣстамъ. какъ это дѣлается при винтѣ классическомъ.

Выбравшій мѣсто, сдаетъ своимъ порядкомъ по одной картѣ всѣмъ игрокамъ и равно себѣ, причемъ во время

раздачи картъ откладываетъ въ сторону четыре карты, которыя и составляютъ прикупку.

Эти четыре карты не могутъ быть положены первыми, послѣ снятія колоды, первымъ сосѣдомъ, а сначала необходимо, что бы каждому играющему было роздано по крайней мѣрѣ по одной картѣ, послѣ чего сдающій имѣетъ право въ прикупку положить сразу всѣ четыре карты, или каждую отдѣльно, при общей раздачѣ картъ; но опять таки прикупъ этотъ нельзя положить послѣдними оставшимися четырьмя картами, такъ равно нельзя допустить что бы въ прикупѣ была положена послѣдняя оставшаяся карта.

Такимъ образомъ, по раздачѣ всѣхъ 52 картъ, находившихся въ колодѣ, каждый играющій будетъ имѣть на рукахъ по 12 картъ.

Далѣе слѣдуютъ переговоры въ обычномъ порядкѣ, какъ и при вышеописанномъ видѣ винта, съ тою только разницей, что здѣсь можно допустить больше риска, надѣясь получить болѣе или менѣе сильную поддержку въ прикупѣ.

Карты, отброшенные въ прикупѣ, должны быть переданы тому, за кѣмъ осталась игра.

Когда противная сторона дала свое согласіе на покупку, то вы, купивъ, показываете эту покупку всѣмъ играющимъ и берете ее къ себѣ на руки сразу всѣ четыре карты, но по одной, такъ какъ въ послѣднемъ случаѣ, могутъ думать, что вы подбираете карты сначала тѣ, которыя вамъ болѣе необходимы, и затѣмъ тѣ, которыя для васъ мало имѣютъ интереса.

Послѣ прикупа у васъ образуется на рукахъ шестнадцать картъ, а потому вы обязаны три лишнія карты, раздать изъ нихъ каждому по одной. Въ этой то раздачѣ и является часто весьма серьезный вопросъ, такъ какъ отъ умно розданныхъ картъ часто зависитъ весь успѣхъ выигрыша партіи.

Что же касается раздачи картъ своему партнеру, то всегда лучше не давать ему ту масть про которую онъ вамъ говорилъ одинъ разъ, а тѣмъ болѣе нѣсколько разъ, такъ какъ эта масть можетъ пригодиться для передачи своему партнеру, послѣ ея отыгрыша.

Когда такимъ образомъ карты розданы, то переговоры между покупщикомъ и его сотоварищемъ могутъ продолжаться и право перваго заявленія принадлежитъ купившему.

Если же купившій не желаетъ воспользоваться этимъ правомъ, то объявляетъ „пасъ“, ожидая что скажетъ его товарищъ.

2. Винтъ съ прикупкой и пересыпкой. Этотъ видъ винта отличается отъ двухъ предыдущихъ назначеніемъ очень высокихъ игръ, такъ что назначеніе игры менѣе двухъ даже не допускается, и гдѣ по большей части игры составляютъ „четыре, пять“ часто малый шлемъ, а иногда большой вслѣдствіе этого партіи кончаются очень скоро, а за ними понятно, и робера, потому въ подобномъ винтѣ записъ къ окончанію партіи считается не 500, а 600 фишъ.

Дѣло въ томъ, что въ винтѣ съ пересыпкой переговоры ведутся тѣже, какъ и въ предыдущемъ винтѣ т. е. въ обыкновенномъ винтѣ съ прикупкой, но вся разница и все главное основаніе этого винта, заключается въ томъ, чтобы знать кому прикупить, карты, такъ какъ въ данномъ случаѣ и сила игры зависитъ не отъ тѣхъ четырехъ картъ, которыя находятся въ прикупкѣ, а отъ партнера, а по этому вашъ партнеръ объявилъ какую-либо сильную масть, въ которой онъ желалъ бы играть, а у васъ ее нѣтъ или есть очень плохая, то для поддержки вашего партнера, вы не должны допускать что бы онъ самъ взялъ прикупъ, а обязательно прикупъ этотъ должны взять вы и отобрать лучшія карты съ объявленной мастью партнера, передать эти четыре карты ему, чтобы тѣмъ самымъ онъ подкрѣпивъ лучшими вашими присланными картами свои карты, могъ раздать по одной всѣмъ играющимъ, тѣ карты, которые ему не нужны, стараясь по возможности сдѣлать одинъ или два ренонса, въ какихъ либо мастяхъ. Сдѣлавъ подобные ренонсы, онъ имѣетъ право бить козыремъ старшія карты своихъ противниковъ.

Или, чтобы болѣе наглядно выяснить смыслъ покупки, скажемъ такъ: что по большей части, а въ особенности ставится *обязательнымъ купить самому* тогда, *когда у васъ на рукахъ есть хорошая поддержка къ масти объявлен-*

ной вашимъ партнеромъ, потому что вы тѣмъ самымъ, отобравъ, всю заявленную масть имѣющуюся у васъ съ онерами или безъ нихъ, *пересыпаете* къ своему товарищу, увеличивая силу его масти и часто этимъ увеличиваютъ образовавшуюся коронку, при чемъ товарищъ вашъ, получивъ отъ васъ вѣрныя взятки, имѣетъ возможность раздать три карги, которыя ему положительно не нужны не говоря уже про то, что передачею этой, онъ можетъ сдѣлать у себя ренонсы.

Но если бы вы дали возможность купить партнеру самому, то онъ можетъ въ прикупкѣ не найти ни вѣрныхъ взятковъ, ни своей масти, и прикупивъ однѣ негодныя фоски, которыя не увеличатъ силу его масти, а напротивъ даже ослабятъ, такъ, какъ кромѣ тѣхъ трехъ картъ, которыя онъ долженъ раздать какъ не нужныя, онъ купитъ еще четыре таковыхъ же. Вотъ на этихъ то данныхъ и основанъ весь смыслъ игры въ винтъ съ пересыпкой. Все же прочіе остается на общихъ правилахъ.

Въ свою очередь, если вы объявите масть, то партнеръ вашъ долженъ поступать такъ же какъ вы поступили при его объявленіи.

Если же у васъ есть объявленная масть и при переговорахъ окажется, что вашъ партнеръ такъ же, имѣетъ свою самостоятельную масть, то дальнѣйшіе переговоры выяснять, кому выгоднѣе купить, что бы усилить игру товарища.

Если у одного имѣется три туза, и онъ объявилъ съ рукъ прямо „безъ козырей,“ то другой при дальнѣйшихъ переговорахъ обязанъ показать своего четвертаго туза и при покупке передать его товарищу, для образованія коронки изъ четырехъ тузовъ, что весьма важно въ особенности при игрѣ безъ козырей.

Иногда бываетъ такъ, что у васъ находятся не большія козыри, въ которыхъ предполагаетъ играть вашъ партнеръ, то лучше при пересыпкѣ вашихъ четырехъ картъ вашему товарищу, не передавать маленькихъ козырей, а передать однѣ вѣрныя взятки, стараясь по возможности сдѣлать ренонсъ въ одной или двухъ мастяхъ, что бы тѣмъ самымъ

уносить ваши маленькіе козыри, перекрывая масть вашихъ противниковъ.

Если вы имѣете туза съ маленькой какой либо масти, но не козырей, то всегда хорошо передать этого туза своему товарищу, оставивъ у себя маленькую фоску. Это въ особенности хорошо тогда, когда будетъ вашъ ходъ. Съ этой фоски вы дѣлаете выходъ, товарищъ вашъ заручается и обязательно отвѣчаетъ со старшей, той же масти, если старшая эта можетъ сдѣлать взятку, то понятно вы пропускаете, бросая ненужную для васъ карту, не имѣя этой масти. Если же старшая эта будетъ казаться вамъ сомнительной взяткой, то въ данномъ случаѣ вы перекрываетесь козыремъ, и вслѣдъ за этимъ дѣлаете такой ходъ, чтобы вторично заручить вашего партнера, который, заручившись, опять пойдетъ вамъ въ первую масть, убитую, вами козыремъ и т. д., что называется *попасть въ перекрестъ* и тѣмъ самымъ не дать взять взятковъ на отыгранную эту масть у противниковъ.

При другой передачѣ, ваши маленькіе козыри не могли бы отдѣльно сдѣлать взятковъ, но при подобнаго рода передачи они оказались взятками.

Иногда бываетъ, что сдатчикъ вынужденно сказалъ какую либо масть, напр., бубны, вы же, какъ его партнеръ имѣете шесть бубенъ съ онеромъ, или 5 бубенъ съ двумя онерами, то, чтобы показать, что у васъ эта масть болѣе сильна, вы не должны возвышать игру постепенно, а безъ паса сказать сразу три бубны. Послѣ этого партнеръ вашъ ясно пойметъ, что это ваша самостоятельная масть и, показавъ вамъ все, что имѣется въ проходящихъ вѣрныхъ взяткахъ долженъ купить и передать свои бубны, для усиленія вашихъ.

3. Винтъ съ прикупомъ, присыпкой и гвоздемъ. Отличіе этого винта отъ предыдущихъ заключается въ томъ, что противники также имѣютъ право обмѣняться между собой по одной картѣ, т. е. *сдѣлать гвоздь* другими словами устроить играющей сторонѣ загвоздку, вотъ этотъ гвоздь, и является главной причиной, что вѣрная игра часто можетъ быть сильно проиграна, такъ какъ при передачѣ картъ, противныя стороны всегда стараются сдѣлать ренонсы, чтобы

козырями поколотить вѣрныя взятки играющихъ контръ-парнеровъ.

Законъ и правила переговоровъ и передача покупки остаются тѣ-же какъ и въ предыдущемъ винтѣ, но послѣ окончательнаго назначенія игры, слѣва сидящій совсѣмъ отъ сосѣда объявившаго игру, долженъ спросить его, *можно-ли передаваться* и не будетъ ли еще какихъ-либо переговоровъ; заручившись дозволеніемъ, этотъ лѣвый сосѣдъ передаетъ своему партнеру одну карту, партнеръ этотъ взявъ карту, даетъ обратно своему же партнеру на обмѣнъ свою карту при чемъ карты не смотрятъ. Но по уговору можно и смотрѣть и мѣна окончилась, гвоздь переданъ.

Если передача эта будетъ сдѣлана не лѣвымъ сосѣдомъ отъ объявителя игры, а правымъ, то играющій имѣетъ право смѣшать карты и просить сдавать слѣдующаго или же объявивъ выбрать по своему усмотрѣнію изъ всѣхъ картъ лѣваго сосѣда (понятно по крапу, не смотря самой карты), одну карту и передаетъ ее правому контръ-партнеру.

Многіе винтеры вовсе не допускаютъ передачу открытую, т. е. чтобы правый сосѣдъ, получивъ карту отъ лѣваго, могъ бы ее предварительно посмотреть, а потомъ передать свою, дѣлаютъ такъ, чтобы въ одно и то же время контръ-партнеры не смотрѣли мѣнались картами.

Смыслъ такихъ обмѣновъ тотъ, чтобы сдѣлать во первыхъ, по возможности ренонсъ, а во вторыхъ усилить козырей объявленной игры, вслѣдствіе этого существуетъ такое правило: если на рукахъ имѣется одинъ какой бы то ни былъ козырь, но реноса сдѣлать нельзя, то козырь этотъ долженъ быть переданъ своему партнеру.

Если имѣется тузъ съ маленькой и какой-либо козырей, то слѣдуетъ передать туза и пойти съ маленькой этой масти; товарищ заручившись тузомъ обязанъ непременно ходить въ эту же масть и такимъ образомъ козырь сдѣлаетъ взятку, о чемъ мы уже говорили выше.

Если имѣется король или дама самъ другъ козырей, то козыри не передаются, такъ какъ есть вѣроятіе, что партнеръ придетъ козыря и такимъ образомъ можно рассчитывать на вѣрную взятку.

Если имѣется валетъ самъ другъ, то посылаютъ валета потому, что, если бы и былъ присланъ козырь, то валетъ самъ третью рѣдко когда можетъ сдѣлать взятку, тѣмъ болѣе при большой игрѣ, гдѣ сплошь и рядомъ играющій козыряетъ отъ имѣющей у него коронки.

Если же имѣется тузъ козырной бланкъ, то онъ обязательно передается товарищу, хотя бы и можно было устроить ренонсъ.

Если же тузъ самъ другъ козырей, то онъ также передается, если нельзя устроить ренонса, въ противномъ случаѣ дѣлаютъ ренонсъ, а туза не передаютъ, такъ какъ маленький козырь можетъ взять отдѣльно, а тузъ самъ по себѣ отдѣльно.

Короля и даму козырей, если онѣ самъ третьей и болѣе, то никогда не передаютъ.

При игрѣ съ гвоздемъ всегда надо назначать осмотрительно, беря въ расчетъ гвоздь, который можетъ устроить ренонсъ, и потому судя по переговорамъ вашихъ противниковъ, если они объявили настоятельно своими самостоятельными масти, то надо думать, что масти эти у нихъ сильны, а потому можно надѣяться, что они легко могутъ сдѣлать каждый по ренонсу и перебить ваши вѣрныя взятки, поэтому гораздо безопаснѣе, если только, конечно, возможно, при большихъ играхъ и тѣмъ болѣе при шлемахъ назначать безъ козырныхъ игръ, гдѣ ренонсы противниковъ не имѣютъ ни какого значенія. При козырныхъ же играхъ, если возможно, объявлять для безопасности одной или двумя взятками менѣе, чѣмъ находится у васъ на рукахъ.

Этимъ мы и закончимъ описаніе игры въ винтъ и правила этой очень остроумной и интересной игры.

Часть III.

Коммерческія игры.

ГЛАВА X.

Преферансъ.

Послѣ винта наиболѣе распространенной въ настоящее время игрой является преферансъ.

Виды преферанса. По числу игроковъ преферансъ можетъ быть раздѣленъ на три вида: въ эту игру можно играть вдвоемъ—съ болваномъ, втроемъ и въ четверомъ.

Преферансъ вдвоемъ. Когда начинаютъ играть вдвоемъ, то карты сдаются для троихъ—двумъ играющимъ и третьему болвану или *деревянному*. Розыгрываютъ его съ закрытыми или открытыми картами, для *деревянного*.

Преферансъ вдвоемъ съ закрытымъ *деревяннымъ* крайне невеселая игра—при счастіи, можно играть безъ прикупки и выиграть, имѣя на рукахъ не болѣе четырехъ взятокъ; переговоровъ при подобной игрѣ почти не существуетъ, и потому вистующему очень трудно угадать, съ какой масти ходить и какую сбрасывать.

Вистующій на игру съ закрытымъ *болваномъ* отвѣчаетъ только за двѣ взятки. Вообще съ закрытымъ болваномъ почти невозможно установить правилъ; тутъ все закрыто и вистующему приходится играть на угадъ. Покупка картъ и объявленіе игры производится то-же на угадъ; но въ этомъ случаѣ можетъ много помочь опытъ, при которомъ удаются игры самыя пустыя.

Въ игрѣ съ приглашеніемъ болвана, карты его открываются и кромѣ *прикупки* или *сноски*, дѣлаются всѣ извѣстными. До начатія ходовъ, слѣдуетъ быстро обозрѣть всѣ карты, узнать, сколько ихъ и какой масти находится у играющаго и какія въ *прикупкѣ* или *сноскѣ*. А затѣмъ уже играть.

Тутъ не трудно угадать ренонсъ у играющаго и ослабить его игру, или, при удобномъ ходѣ, самому сдѣлать ренонсъ или у себя или у *болвана*. При открытомъ *болванѣ* ни одна рискованная игра не сойдетъ съ рукъ; а нерѣдко случается, особенно въ покупной игрѣ, оставаться безъ двухъ и даже безъ трехъ.

Преферансъ втроемъ и вчетверомъ. Преферансъ втроемъ, хотя игра и вполне правильная, но въ нее надо играть очень осторожно, не рискуя, на вѣрныя взятки, такъ отыграть втроемъ по большей части бываетъ трудно. Преимущество этой игры передъ игрой вчетверомъ то, что игра кончается гораздо быстрее.

Что же касается до игры вчетверомъ, то эта игра самая рациональная, вполне разумная, веселая и не утомительная.

Играя вчетверомъ можно позволить себѣ и рискнуть, въ надеждѣ, что будетъ время отыграть, такъ какъ здѣсь много равныхъ шансовъ, для всѣхъ играющихъ.

Въ преферансѣ вчетверомъ трое играютъ, а четвертый въ игрѣ не участвуетъ, а лишь сдаетъ и оставляетъ у себя прикупъ двѣ карты, который кладется изъ колоды, но не изъ двухъ верхнихъ картъ и не изъ двухъ нижнихъ. Онъ же, вслучаѣ кто-либо обремизится, т. е. останется безъ недобраныхъ взятокъ, имѣетъ право записывать консоляцію, о чемъ мы будемъ говорить далѣе.

Преферансовъ существуетъ очень много, но мы не будемъ описывать всѣхъ, а скажемъ только о тѣхъ, которые употребляются болѣе часто, а именно:

- 1) Преферансъ простой или обыкновенный.
- 2) Преферансъ съ десятичнымъ счетомъ.
- 3) Преферансъ съ курочкой.
- 4) Преферансъ съ котломъ.
- 5) Преферансъ съ мизерами.
- 6) Преферансъ съ увертомъ.

Карточный игрокъ.

1. Преферансъ простой или обыкновенный.

Ставится условленная между игроками цифра, которая называется пулъкой и въ случаѣ ремиза, за всякую недобранную взятку играющій приписываетъ согласно существующей таблицѣ, тотъ штрафъ, который соответствуетъ игръ или наоборотъ списываетъ со своей пулъки, о чемъ мы скажемъ въ концѣ этой главы.

2. Преферансъ съ десятичнымъ счетомъ.

Этого преферанса въ настоящее время по большой части придерживаются всѣ, такъ какъ расчетъ идетъ очень быстро и не требуетъ никакихъ расчислений, какъ при простомъ преферансѣ.

3. Преферансъ съ курочкой.

Курочкой называется тотъ ремизъ, который образуется по расчислению. вслѣдствіе недобранныхъ взятокъ при игръ. Уничтожается же эта курочка согласно стоимости игры. Если предположимъ, что по стоимости игры намъ съ пулъки надо взять 20 фишъ, то мы уничтожаемъ и съ курочки 20. Въ составъ курочки входятъ также тѣ выставки, которыя каждый сдающій ставитъ въ видѣ ремизовъ для увеличенія записей по всеобщему уговору.

Если постановленные курочки и выставки у какого-либо игрока всѣ забраны, т. е. сыграны, то онъ обязанъ брать ихъ съ того игрока, у котораго ихъ будетъ меньше. Всѣ эти курочки записываются въ десять разъ болѣе, чѣмъ онѣ находились въ ремизахъ, такъ напр., если курочку возьмутъ въ 40 фишъ, то запись за нее дѣлается въ 400 и т. п.

Такая курочка называется *неограниченная*, такъ какъ берется по игръ; но по большей части играютъ съ курочкой *ограниченной*, т. е. опредѣляютъ заранее ту цифру курочки, которую ни болѣе ни менѣ брать нельзя, въ чемъ бы не была объявлена игра.

4) Преферансъ съ котломъ.

При этомъ преферансѣ, каждый обремизившійся у себя не пишетъ ремизы, а всѣ пишутъ въ одно мѣсто, называемое котломъ. Мѣсто это отчеркивается по срединѣ стола и каждый въ этомъ мѣстѣ пишетъ отдѣльно свои ремизы.

Когда пулъка у всѣхъ будетъ списана, то играющіе по общему соглашенію раздѣляютъ весь котелъ на части, такъ чтобы каждому пришлось равныя части, послѣ чего котелъ разыгрываютъ, причемъ каждая часть берется цѣликомъ вся, хотя бы игра была самая незначительная вродѣ простыхъ пикъ.

Если же вистующій а равно и играющій обремизятся, то за каждую недобранную взятку обязанъ внести въ другой котелъ ту часть, которую онъ разыгрывалъ; по мѣрѣ пополненія ремизовъ въ другомъ котлѣ, его дѣлятъ такимъ же способомъ и т. д. до тѣхъ поръ, пока котелъ не будетъ цѣтъ.

5) Преферансъ съ мизерами или поддавками.

Очень часто случается, что первый въ рукѣ игрокъ, имѣя хорошую прикупную игру въ *черныхъ* при другихъ *красныхъ* мастяхъ, считаетъ невыгоднымъ покупать къ *чернымъ* и говорить: „*насъ*“ на прикупѣ, въ надеждѣ обремизить другого, который прикупить къ краснымъ; тогда остальные игроки, опасаясь хода подручнаго, покупать не рѣшаются и тоже говорятъ: „*насъ*“. Во время оно при трехъ „*насахъ*“ карты бросались и сдавались снова. Теперь не такъ поступаютъ. Когда всѣ играющіе „спасуютъ“, то не кидаютъ картъ, а разыгрываютъ, что и называется *поддавками*.

При разыгрываніи *поддавокъ*, каждый изъ играющихъ долженъ стараться сдѣлать какъ можно менѣ взятокъ, или, покрайней мѣрѣ взять ихъ не болѣе трехъ. Каждый игрокъ сдѣлавшій болѣе трехъ взятокъ, ставитъ за каждую взятку по одному ремизу; сдѣлавшій *четыре* взятки ставитъ 10 ремизу; сдѣлавшій же *пять* взятокъ, ставитъ 20 ремизу и т. д.

Правила о ходѣ и разыгрываніи *поддажавъ*, помѣщены въ правилахъ, показанныхъ для *мизеровъ* вообще. Поддавки есть ничто иное, какъ провѣрка сдачи. Она не особенно нравится игрокамъ и въ особ. вности тѣмъ, которые надѣялись *подсидѣть*.

Большой мизеръ.

Большой мизеръ перебиваетъ прямую игру, и въ свою очередь онъ перебивается *безкозырною* и игроку на семь въ какой бы то ни было масти. Выигравшій *большой мизеръ*, т. е. не взявшій ни одной взятки, списываетъ 5; проигравшій большой мизеръ, ставитъ за каждую взятую имъ взятку 5 ремизовъ, за двѣ 10, за три 15 и т. д.

Правила на покупку къ мизерамъ, слѣдующія:

Прикупать можно.

I. Къ длинной масти, напримѣръ, къ тузу самъ пять, при осмеркѣ и десяткѣ; безъ осмерки, т. е. тузъ самъ пять при десяткѣ и осмеркѣ, выигрываетъ только тогда, когда игра хорошо розыграна.

II. Къ семеркѣ и валету, а также къ семеркѣ и десяткѣ рискнуть только можно при ренонсѣ въ какой-нибудь масти.

III. Къ семеркѣ, десяткѣ и валету покупать къ мизеру опасно: на этой одной масти можно поставить два ремиза, въ особенности тогда, когда старшія карты той же масти, будутъ сброшены на ренонсы.

IV. Къ семеркѣ, дамѣ и королю никогда не прикупается; какъ-бы дурно ни играли, выиграть невозможно.

V. На туза самъ третій, при осмеркѣ и семеркѣ, легко проиграть, если нѣтъ ренонса, на который бы можно было сбросить туза.

VI. На туза самъ четвертъ, при семеркѣ, осмеркѣ и десяткѣ, можно проиграть только тогда, когда прочія карты той масти, находятся въ одной рукѣ.

VII. Къ восьмеркѣ, девяткѣ самъ третей при королѣ, покупать опасно; тутъ можно поставить два ремиза.

VIII. Къ восьмеркѣ и девяткѣ самъ другъ покупать можно, и если не придется купить какой-нибудь старшей карты той же масти, которой нельзя сбросить, то не всегда могутъ поймать.

Вообще не проигрываемые мизеры суть тѣ, когда у игрока, объявившаго мизеръ, во всѣхъ находящихся у него мастяхъ находится семерка и прочія карты, расположенныя по старшинству черезъ одну, т. е. въ прорѣзъ.

Мизеръ самъ себя не ловить, по этому онъ долженъ по возможности избѣгать перекрывать взятку. Въ нѣкоторыхъ случаяхъ слѣдуетъ уклониться отъ этого правила, а именно: 1) если какая-нибудь масть расположена такъ, что четыре карты этой масти, при восьмеркѣ и десяткѣ, находятся въ рукахъ играющаго мизеръ, а четыре другія карты той же масти, при семеркѣ и девяткѣ, находятся въ рукахъ другого игрока, и онъ ходитъ съ семерки, то для избѣжанія двухъ ремизовъ, которые бы должно поставить: одинъ за семерку, покрытую восьмеркою, другой за девятку, покрытую десяткою—нужно покрыть семерку самою старшею картою той же масти, и ходить уже съ другой безопасной масти. 2) Если играющій замѣтитъ, что ему непременно приходится взять одну взятку на туза самъ четвертъ, то не ожидая четвертаго хода, онъ долженъ перекрыть вторую или третью карту этой масти и обращать въ ту же масть. Въ подобныхъ случаяхъ, особенно когда прочія карты (отыгранныя масти), вмѣсто одного, поставить можно два, три и болѣе ремизовъ.

Разыгрывающіе мизеръ, должны отвѣчать другъ другу, тогда, когда одинъ изъ нихъ открываетъ ренонсъ, на который хочетъ сбросить старшія карты другой масти, въ которой, по этому, играющій мизеръ можетъ быть пойманъ.

Съ той масти, которой у играющаго по первому ходу не оказалось, ходить болѣе не слѣдуетъ.

Послѣ четвертаго и пятаго хода, разыгрывающіе мизеръ, легко могутъ замѣтить опасную масть для играющаго мизеръ, и тогда, не подручный, а заручный игрокъ, долженъ стараться провести эту масть.

Въ игрѣ съ *мизеромъ* должно внимательно слѣдить за переговорами и за несбрасываемыми картами, потому что

малѣйшій промахъ вистующаго можетъ спасти играющаго на мизеръ.

Преферансъ уверть.

Отличіе этого вида преферанса отъ вышеописанныхъ заключается въ томъ, что играть надо съ открытыми картами.

Большой уверть перебиваетъ игру объявленную семь и долженъ разыгрываться безъ прикупа. Подобный уверть можетъ быть перебитъ только лишь игрой восемь.

Малый уверть играется съ прикупомъ и перебиваетъ простую игру.

Когда назначенъ малый уверть, то послѣ прикупа и сноса карты противниковъ открываются.

За сыгранный малый уверть списывается 15 фишъ, а за большой—20, въ такомъ же размѣрѣ приписывается штрафъ за каждую взятую взятку.

Правила игры въ преферансъ.

Разыгрывается преферансъ при двухъ колодахъ картъ: одна находится въ рукахъ сдающаго, другая въ рукахъ подручнаго игрока, если играютъ въ троемъ, и у противосидящаго когда играютъ въ четверомъ.

Въ то время, когда одинъ сдаетъ карты, другой обязанъ тасовать другую колоду картъ, для того игрока, которому придется сдавать слѣдующую игру.

Снимать слѣдуетъ никакъ не менѣе какъ на *шесть* картъ и ни сдающій и ни снимающій не имѣютъ права подсматривать нижнюю карту. При игрѣ втроемъ, случается, что сдающій, недовольный нижнюю картою, нарочно *засдастся*, или сдѣлаетъ такъ, что перевернется карта и тогда становится необходимымъ *пересдавать*.

Сдача картъ производится слѣдующимъ образомъ: въ *талонъ* откладывается вторая, третья, четвертая и т. д. пара картъ при сдѣлѣ. Первая и послѣдняя пара картъ въ талонъ недопускается, потому что онѣ замѣтнѣе другихъ и могутъ

быть подмѣнены. Карты не берутъ въ руки до тѣхъ поръ, покуда онѣ не будутъ все сданы. Если во время *сдачи*, какая-нибудь карта вскрыется, то необходимо пересдать снова. Это необходимо потому, что играющій, зная вскрывшуюся карту можетъ воспользоваться этимъ во вредъ партнеровъ и игра будетъ несправедлива.

Сдаютъ всю колоду. Старшинство мастей, какъ и въ винтъ. При простой игрѣ необходимо взять шесть взятокъ, въ противномъ случаѣ пишется ремизъ за каждую недобранную взятку согласно ниже помѣщенныхъ таблицъ.

Прикупка и сносъ картъ играетъ очень важную роль. Заявившій игру съ прикупкой прежде сноски двухъ картъ вмѣсто взятой имъ прикупки и снесшій далѣе двухъ картъ кромѣ ремизовъ по игрѣ, ставитъ еще одинъ ремизъ за неправильную сноску, въ той масти, въ которой объявилъ игру. При неправильной сноскѣ, играющій отвѣчаетъ за всю игру и принимаетъ на себя ремизы; вистующіе получаютъ, каждый, не менѣе какъ за двѣ взятки, и не ставля ремизовъ даже тогда, когда они не возьмутъ должнаго количества взятокъ.

Взявшій прикупку, не долженъ вслухъ говорить, что она хороша или дурна, такъ какъ это служитъ выраженіемъ его безхарактерности и желаніемъ завлечь въ вистъ играющихъ, съ явнымъ намѣреніемъ ихъ *подсидѣть*.

Во время переговоровъ при покупкѣ талона, приглашеніи на вистъ и объявленіи игры, должно держаться очереди. При нарушеніи этого правила, очень часто случается, что старшій въ рукѣ игрокъ, пугливый и нерѣшительный, заявляетъ *пасъ* на игру, прикупку и вистъ, тогда какъ прежде онъ имѣлъ намѣреніе идти.

На переговоры при игрѣ и покупкѣ, слѣдуетъ обращать особенное вниманіе, такъ какъ они показываютъ можно-ли идти въ вистъ съ тѣми картами, которыя на рукахъ; объясняютъ слабую масть играющаго и сильную масть вистующаго. Такимъ образомъ игра разыгрывается правильно, и во вредъ играющему, что и должно быть главнымъ условіемъ для вистующаго.

Когда начнутся переговоры на игру и прикупку, то играющие обязаны доводить свои желанія до конца, а не останавливаться на полъ-дорогѣ. Этимъ они показываютъ масти, къ которой покупали и вистующій можетъ знать, какую карту ему сбросить, съ какой ходить, чтобы не отыграть какой-нибудь старшей карты, какъ напримѣръ: короля, дамы, валета и др. Всегда нужно доводить покупку до той масти, къ которой вы рѣшились покупать, въ противномъ случаѣ игроковъ можно поставить въ фальшивое положеніе и подвести подъ ремизъ.

Когда объявится игра, то играющие могутъ *вистовать* и *пасовать*, смотря по достоинству своихъ картъ. Желающій вистовать говоритъ просто „*вистъ*“ а не желающій „*пасъ*“ не прибавляя къ этому больше ничего. *Сносить* карты нужно въ очередь, а не забѣгать впередъ другого, отъ этого вистующій ремизится, а играющій выигрываетъ игру. *Снесенную* карту, нельзя взять снова на руки, не смотря даже на то что взятка еще не закрыта, ибо „что съ возу упало то пропало“.

Въ то время когда разыгрывается игра, вистующіе не могутъ упрасивать другъ друга ходить съ той или другой карты или просить о пропускѣ старшей ихъ карты. Споры и упрёки тоже не позволяютъ. Иногда вистующіе, упрёкая товарища въ томъ, что онъ не пропустилъ его карты, грозить *утопить* его при первомъ удобномъ случаѣ. Подобныя угрозы противны основнымъ правиламъ игры.

Правила переговоровъ и разыгрыванья преферанса

Переговоры ведутся въ опредѣленномъ порядкѣ по мастямъ, начиная съ пикъ и кончая червями, затѣмъ безъ козырей.

Переговоръ начинается съ того, что лѣвый сосѣдь сдающего, если желаетъ купить къ какой бы то ни было масти говорить пики; если же купить не желаетъ, то говоритъ пасъ.

Положимъ, всѣ участники игры желаютъ торговаться, въ данномъ случаѣ первый по очереди говоритъ пики, слѣдующій трефы, третій бубны. Слово опять переходитъ къ пер-

вому объявителю, который желая возвысить игру говоритъ: держу бубны. Переговоры ведутся въ такомъ же порядкѣ далѣе, и игра постоянно возвышается до 7, 8 и т. д. Самая старшая игра 10 безъ козырей. Назначившій высшую игру, когда всѣ запасовали, беретъ прикупъ и долженъ опредѣлить размѣръ игры и масть въ которую, желаетъ играть.

Тотъ, кто разъ уже сказалъ пасъ, теряетъ право на дальнѣйшіе переговоры не такъ, какъ это мы видѣли при переговорахъ въ винтъ.

Кто купилъ на семь, тотъ не имѣетъ право объявлять игру просто, а долженъ непременно играть не ниже семи въ той масти, на которую было имъ куплено или тѣже семь въ вышихъ мастяхъ. Такъ напр. если было куплено на семь бубенъ, то можно остаться на нихъ, или играть семь червей, или семь безъ козырей, а также дозволяется играть въ какой угодно масти восемь, девять, десять и десять безъ козырей, покупавшему на семь бубенъ, играть семь пикъ или семь трефъ въ мастяхъ не дозволяется.

Когда всѣ спасовали, т. е. уступили прикупъ одному изъ покупателей, то сей² послѣдній скрываетъ прикупъ и показываетъ его всѣмъ играющимъ. Потомъ, вмѣсто прикупа, выбираетъ по своему расчету двѣ карты, ему ненужныя, и отбрасываетъ ихъ въ сторону. Этотъ сносъ, какъ и прикупъ никто не имѣетъ право смотрѣть, даже и сдатчикъ.

Когда играющій объявилъ масть и размѣръ игры, то партнеры его должны заявить, желаютъ ли состязаться съ нимъ: желающій говоритъ вистъ, нежелающій—пасъ.

Преферансъ играется обыкновенно съ пригласительнымъ вистомъ, которыхъ бываетъ два вида: обязательно открытый и по условію.

Обязательно открытый вистъ означаетъ то, что будутъ ли вистовать контръ-партнеры отдѣльно каждый, или же по приглашенію своего товарища,—все равно, карты обоихъ вистующихъ обязательно должны быть открыты. *Условнымъ вистомъ* называется тотъ, когда оба контръ-партнера вистуютъ безъ приглашенія, то карты ихъ не открываютъ, а когда одинъ другого приглашаютъ, то тотъ, кто приглашенъ, имѣетъ право, по своему желанію просить, приглашен-

наго открыть свои карты, при чемъ и самъ обязанъ то же сдѣлать, или не открывать итти, какъ говорятъ обыкновенно, *въ темную*.

Приглашенный игрокъ положительно ни за что не записываетъ и ни за что не отвѣчаетъ, всѣ записи цѣликомъ беретъ въ свою пользу приглашающій, и онъ же отвѣчаетъ за всѣ недобранныя взятки.

Если вистуютъ оба противника, то въ простой игрѣ они оба вмѣстѣ должны взять четыре взятки и ремизъ никто не ставитъ, если бы даже одинъ изъ вистующихъ взялъ всѣ четыре взятки, а другой ни одной. Такое же количество обязательно надо взять и тогда, когда игра *просто* разыгрывается съ приглашеннымъ.

Если игра будетъ объявлена *семь*, то оба идущіе вистовать отдѣльно или съ приглашеннымъ должны взять обязательно двѣ взятки, а если идетъ вистовать только одинъ, то одну взятку.

При игрѣ *восемь* и *девять* оба вмѣстѣ идущіе должны взять всего одну взятку, но здѣсь право объявлять вистъ остается за тѣмъ, кто слѣдуетъ первымъ за объявителемъ игры. Если онъ объявилъ вистъ, а затѣмъ повистовалъ и другой контръ-партнеръ, то первый завистовавшій не пишетъ ремиза, если никто изъ нихъ не возьметъ взятку, и пишетъ штрафъ второй завистовавшій игрокъ.

Въ то время, когда объявлена игра, одинъ отказался вистовать, а другой завистовалъ, но не желаетъ пригласить первого идти вмѣстѣ съ нимъ, то первому дается право *отмолженія*, т. е. въ свою очередь пригласить вистующаго, беря на себя всѣ послѣдствія, если будутъ какія-либо штрафы, а потому и пользуется всѣми записями, но отглашенный ни чѣмъ не пользуется и инчѣмъ не отвѣчаетъ.

Всякій покупатель долженъ обязательно договаривать до своей масти, въ которой онъ желалъ играть. Это обстоятельство большой важности, такъ какъ при послѣдующей игрѣ, партнеръ можетъ рассчитывать на эту масть. Недоговоръ до своей масти, или невѣрно показанная масть, можетъ ввести въ недоразумѣніе вистующаго сотоварища, послѣдствіемъ чего можетъ быть ремизъ.

Выходъ вистующаго подъ вистующаго долженъ быть или со старшей своей масти или со старшей масти той, которую при торгахъ заявилъ товарищъ, т. е. вистующій. Въ противномъ случаѣ легко подвести вѣрныя взятки своего компаніона по висту.

Подъ играющаго всегда слѣдуетъ ходить съ маленькой чтобы тѣмъ самымъ провести какую нибудь масть.

Если есть на рукахъ вѣрныхъ пять взятковъ, то всегда слѣдуетъ покупать на простую игру, если на рукахъ шесть взятковъ, можно покупать на семь, имѣя семь взятковъ можно покупать на восемь. Не имѣя вѣроной игры покупать на болѣе высокія игры—дѣло очень рискованное. Вообще дѣло покупки зависитъ отъ предвѣрительныхъ переговоровъ, на основаніи которыхъ можновъбольшей или меньшей степени опредѣлить силы партнеровъ.

На каждую требуемую масть необходимо слѣдуетъ сносить карту той-же масти или козыря. За невыполненіе этого правила полагается штрафъ который называется ренонсомъ.

Вообще правила на ренонсы слѣдующія: если *играющій* сдѣлалъ ренонсъ и будетъ замѣченъ въ этомъ, то независимо отъ того, ставить ли онъ ремизъ по игрѣ или нѣтъ, долженъ поставить по одному ремизу за каждый сдѣланный ренонсъ. Взятка, въ которой находится ренонсная карта, принадлежитъ тому игроку, котораго въ ней старшая карта требуемой масти, обвиняемый платитъ вистующимъ, сколько слѣдуетъ по расчету за сдѣланныя каждымъ изъ нихъ взятки.

Когда вистующіе при ренонсѣ играющаго не сдѣлали всѣхъ своихъ взятковъ, то они ни въ какомъ случаѣ не ставятъ ремизовъ; за игру всегда отвѣчаетъ играющій, сдѣлавшій ренонсъ, и ставятъ ремизы одинъ.

Если ренонсъ сдѣланъ вистующимъ, то играющій, какой бы ремизъ ни поставилъ, списываетъ съ пульки, какъ за выигранную игру. Кромѣ того отъ сдѣлавшаго ренонсъ отбракуются взятки неправильно имъ взятыя, и онъ пишетъ штрафъ за недобранныя имъ взятки по игрѣ, а также за каждый ренонсъ такой-же штрафъ по игрѣ.

При игрѣ въ десять съ козырями или безъ козырей понятно не можетъ быть виста, по той простой причинѣ, что играющій обязанъ взять всѣ десять взятокъ. Но контръ-партнерамъ дозволяется провѣрить играющаго, при чемъ всѣ карты какъ этихъ контръ-парнеровъ, такъ и объявившаго игру вскрываютъ и если контръ-партнеры могутъ, при какихъ бы то не было комбинаціяхъ, взять взятку, то играющій ставитъ ремизъ по игрѣ, а сотоварищи нашедшіе взятку записываютъ за играющимъ ремизъ пополамъ.

Правила записи и счета игры въ преферансъ.

Для записей штрафовъ, пульки, курочки и виста а равно записи за игроками дѣлаютъ согласно тѣхъ таблицъ, которыя мы помѣстимъ ниже въ этой главѣ, для чего на срединѣ стола, каждый изъ играющихъ проводить мѣломъ черты согласно ниже слѣдующаго:

30.10		
150		
~~46~~	~~86~~	~~110~~
~~108~~	~~220~~	~~230~~
~~250~~	~~410~~	~~380~~
~~320~~		~~460~~
440		520

Въ самомъ верху помѣщаются курочки, выставки и ремизы. Между линейками запись пульки, а между разграфленными линиями записи за играющими, причемъ лѣвая первая запись относится къ записи за лѣвымъ сосѣдомъ, средняя за своимъ vis-à-vis, и направо первая, запись за правымъ сосѣдомъ.

Если берутъ курочки, выставки или штрафы, находящіеся надъ верхней линіей, то записываютъ ихъ суммою въ

десять разъ больше, такъ что если бы по расчету пришлось взять кому либо цифру 30 и 10 какъ показано на таблицѣ, то за эту цифру взявшій ее записываетъ 400. Это самое относится и до пульки 150, помѣщенной между линиями.

Играющій, въ случаѣ недобора, взятку ставить по расчету игры цифру надъ верхней линіей, которая въ десять разъ болѣе, какъ мы сказали, тоже относится и къ вистующимъ. Но запись за играющимъ вистующіи пишетъ не въ удесятенномъ, а въ первоначальномъ размѣрѣ.

Если кто либо изъ играющихъ спишетъ условленную сумму фишъ, обозначающую пульку преферанса, то имѣетъ право за остальные свои игры, кромѣ курочки, списывать еще съ пульки того партнера, который ближе всѣхъ къ окончанію игры.

Консоляція. Этимъ именемъ называется дополнительный штрафъ съ проигравшаго игру, который записываютъ на него въ доходъ себѣ вистующіе и сдающій: вистующіе пишутъ по 10 фишъ за каждую недобранную взятку. Если же вистуетъ только одинъ, то онъ такъ же, какъ сдающій записываетъ по 20 фишъ за недобранную взятку.

Если въ прикупныхъ картахъ окажется одинъ тузъ, сдатчикъ записываетъ за покупщикомъ 20 фишъ; за туза короля одной масти 30, за двухъ тузовъ—40.

Распасовка. Когда всѣ спасовали и не желаютъ торговаться на прикупъ, то принято ставить курицу въ условленномъ размѣрѣ, по соглашенію, которую потомъ и беретъ тотъ, у кого не окажется курицы; но нѣкоторые предпочитаютъ распасовку эту разыгрывать, стараясь какъ можно меньше набрать взятокъ; причемъ за всякую взятку, ставятъ на верхъ къ курочкѣ по 2 фиши.

Тотъ же, кто не возьметъ ни одной взятки, списываетъ съ пульки 10 фишъ.

Ходъ распасовки начинается со сдатчика, который ходитъ подрядъ два раза, съ тѣхъ картъ, которыя онъ сдалъ для прикупа и, если онъ возьметъ одну или двѣ взятки, то также обязанъ за каждую взятку поставить по 2 фиши. Если же не возьметъ ни одной, то списываетъ 10 фишъ съ пульки, если таковая еще у него не кончена.

При распасовкѣ втроемъ, прикупку не трогаютъ, а ходитъ первый сидящій по лѣвую сторону сдатчика.

Курочкой называется ремизъ, ставить эту курочку и брать ее зависитъ по предварительному договору играющихъ. Курочка бываетъ не ограниченная, что означаетъ то, что, сколько бы ремизовъ у кого ни стояло, при первой игрѣ играющій беретъ всѣ курочки.

Съ подобной курочкой играютъ очень рѣдко, а предпочитаютъ курочку ограниченную до извѣстныхъ предѣловъ, дальше которыхъ переходить нельзя.

Чтобы было веселѣй играть, придумали такой фортель, который не дастъ возможности избавиться отъ ремизовъ, фортель этотъ зовется *выставкой*. Кто сдаетъ тотъ и обязанъ сдѣлать выставку къ курочкѣ, но за ранѣе опредѣленной стоимости, напр. хоть 30 фишъ, которая своимъ чередомъ, какъ курочки и берутся при играхъ.

Таблицы расчета игры и взятковъ въ преферансѣ.

1) Простой счетъ.

игры:	прос.	7.	8.	9.	10.
Пики.	4	14	24	34	44
Трефы.	6	16	26	36	46
Бубны.	8	18	28	38	48
Черви.	10	20	30	40	50
Безкоз.	12	22	32	42	52

2) Десятичный счетъ.

Игра:	6	7	8	9	10
Во всѣхъ мастяхъ и безъ козыря.	10	20	30	40	50

Сведеніе счета. Послѣ всего, т.-е. послѣ того, когда всѣ выставки, курочки и пульки разыграны, приступаютъ къ сведенію тѣхъ результатовъ и вообще тѣхъ записей, которыя получились отъ игры въ преферансѣ.

Каждый играющій складываетъ въ общую сумму всѣ свои выигрыши, т.-е. записи, имѣющіяся у него за играющими, напр., за первымъ игрокомъ имѣется записъ 1340, за вторымъ 570 и за третьимъ 2720.

Слѣдовательно:

1340
570
2720
—
+4630

Потомъ также складываются въ одну сумму всѣ тѣ записи, которыя имѣютъ за нимъ игроки, т.-е. свои проигрыши, напр., первому онъ проигралъ 890, второму 1930 и третьему 2850.

Слѣдовательно:

890
1930
2850
—
-5670
Вычитая свой выигрышъ. 4630
Слѣдов. имъ проигр. 1040

Переведя этотъ проигрышъ на условленную цѣну, мы можемъ опредѣлить, сколько рублей или копѣекъ слѣдуетъ уплатить за доставленное удовольствіе.

Г Л А В А XI.

Вистъ.

Игра въ вистъ изобрѣтена англичанами. Игра эта очень старая и была самой любимой въ Англіи, въ особенности въ Бретаніи, но, съ появленіемъ винта, вистъ оставленъ почти всѣми.

Такъ какъ въ исторіи винта мы говорили, что онъ взялъ свое основаніе главнымъ образомъ изъ виста, то поэтому винтъ во многомъ схожъ съ вистомъ, или даже скорѣе винтъ похожъ на вистъ.

Какъ въ винтъ, такъ равно и въ вистъ требуется полное вниманіе, наблюдательность, размышленіе и такъ далѣе.

Ходъ игры въ вистъ, въ сравненіи съ винтомъ, значительно проще и приведенныхъ ниже правилъ будетъ совершенно достаточно для усвоенія приемовъ этой очень интересной коммерческой игры.

Прежде чѣмъ перейти къ изложенію этихъ правилъ, дадимъ объясненіе техническихъ выраженій, употребляющихся въ этой игрѣ.

Самое слово *вистъ* значитъ *молчать*.

Вызовъ (apeller). Если въ вистъ отъ 10 позновъ есть ужъ восемь леве, и у одного изъ партнеровъ есть на рукахъ два онера, то онъ можетъ объявить объ этомъ и *вызвать* выигрышающаго, имѣющаго также часто онеры на рукахъ высказаться и показать свою игру.

Вскрыша. Карты той масти, которая вскрыта.

Сопрегъ значитъ положить козыря на ту масть, которой нѣтъ.

Шлемъ. Сдѣлать шлемъ значитъ взять тринадцать взятокъ.

Синглтонъ. Остающаяся на рукахъ карта какой-нибудь масти.

Консоляція. Такъ называются фиши, которыми условились платить сверхъ партій.

Мастъ. Говорится четыре масти относительно червей, бубенъ, трефъ и пикъ, хотя карты на самомъ дѣлѣ всего только двухъ мастей.

Снести. Бросить другую масть карты на ту масть, которой нѣтъ.

Дублетъ. Выиграть партію, прежде чѣмъ противники успѣли отмѣтить 5 позновъ въ вистъ отъ десяти, *три* въ вистъ отъ пяти, *шесть* въ вистъ съ двойными взятками.

Болванъ. Когда играютъ втроемъ, то игра отсутствующаго, четвертаго, носитъ названіе болвана.

Финессъ. Тонкость игры, которая заключается въ томъ, чтобъ пріобрѣсть выгоду хитростью своей игры.

Форсировать. Значить играть съ той масти, которой нѣтъ у партнера или противника, чтобъ заставить его положить козыря и взять взятку.

Квартъ-мажоръ. Такъ называются: тузъ, король, дама и валетъ козырей.

Импасъ значитъ прорѣзать, т.е. не перекрыть старшую карту той масти, съ которой ходили.

Инвайтъ (приглашеніе). Собственно значитъ ходить съ меньшей сильной своей карты масти, приглашая партнера положить старшую, чтобъ онъ взялъ взятку и отвѣчалъ въ ту же масть.

Лишний козырь. Имѣть на рукахъ одного или нѣсколько послѣднихъ козырей, когда всѣ уже остальные вышли.

Лове. Англійскій терминъ, который значитъ въ вистъ *ничего*.

Быть въ рукъ. Ходить или сдавать первому.

Марка. Число отмѣченныхъ позновъ.

Каждому играющему нужно четыре жетона, чтобъ отмѣтить девять первыхъ позновъ.

Жетоны кладутъ передъ собой въ слѣдующемъ порядкѣ:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
○	○○	○○○	○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

Познъ 10, которымъ оканчивается партія или отдѣленіе роббера, не кладется, такъ же, какъ и познъ 5 въ экарте.

Другая марка, служащая для отмѣчанія отдѣленій роббера, состоитъ въ томъ, что берутъ 1, или 2 или 3 изъ четырехъ фишъ, лежащихъ подъ подсвѣчникомъ.

Карточный игрокъ.

Тѣ, которые выигрываютъ одно отдѣленіе роббера, берутъ 1 фишу, если у противниковъ отмѣчено отъ 6 до 8; 2 фиши, если отмѣчено отъ 4 до 2; 3 фиши, если у нихъ ничего не отмѣчено.

Наветтъ—есть манера играть, когда у двухъ партнеровъ ренонсы, то ходить въ ту масть, которой нѣтъ у противника и, такимъ образомъ, подводить подъ *перекрестный огонь*.

Phaser. Обмѣнять колоду, которой нужно сдавать, на колоду противниковъ. Это запрещается въ вистѣ, если только не сговорились впередъ.

Поэнь. То, что выигрываютъ взятками или онерами.

Десять поэновъ составляютъ партію: она считается *атрое*, если у одного изъ игроковъ есть десять поэновъ, а у противниковъ ни одного; *вдвое*, когда у нихъ только пять поэновъ и наконецъ *просто*, когда у нихъ пять поэновъ и выше. Четыре онера считаются за четыре поэна; три онера—за два.

Такъ какъ у играющихъ по 13 картъ, то и взятокъ должно быть 13, и разница между количествомъ взятковъ составляетъ поэны, начиная съ шести. Если одни возьмутъ семь взятковъ, между тѣмъ какъ у другихъ только шесть взятковъ, то отмѣчаютъ одинъ поэнь за эту седьмую взятку, называемую по англійски *odd-truk*, или непарной взяткой. Восемь взятковъ составляютъ два поэна, девять взятковъ три поэна и такъ далѣе.

Основные правила игры въ вистъ въ десять поэновъ.

- 1) Законъ молчанія, предписываемый винтерамъ, имѣетъ мѣсто также и въ вистѣ: главное правило этой игры—молчать.
- 2) Партнеровъ для виста необходимо четверо, причемъ допускаются двое входящихъ. Каждая партія состоитъ изъ двухъ партнеровъ, которые садятся другъ противъ друга.
- 3) Мѣста и партіи опредѣляются по картамъ: двѣ младшихъ играютъ противъ двухъ старшихъ.
- 4) Тузъ при опредѣленіи мѣстъ и партій считается младшей картой.

Каждому дается четыре жетона, чтобъ отмѣчать свои поэны, и кладутъ четыре фиши подъ подсвѣчникъ, чтобъ платить при концѣ каждой партіи.

5) Десять поэновъ составляютъ партію. Каждая взятка, сверхъ шести стоитъ одинъ поэнь и называется *трикомъ*. Три онера считаются за два поэна, а четыре онера за четыре.

Онеры считаются послѣ взятковъ.

Если дошли до девяти взятковъ, то онеры не считаются и можно выиграть черезъ *трикъ*, за шлемъ платится восемь фишъ, причемъ отмѣченные поэны не измѣняются.

6) Одинъ отмѣченный поэнь не допускаетъ тройной проигрышъ, а пять отмѣченныхъ поэновъ двойной.

7) Фиши должны тоже лежать на виду передъ однимъ изъ партнеровъ, выигравшихъ партію.

8) Играющіе, проигрывающіе робберъ, выигравшіе, впрочемъ, одну партію, число фишъ, которое находится передъ ними, вычитаютъ изъ общей суммы фишъ, которыя нужно платить.

9) Каждый играющій имѣетъ право тасовать карты, но тотъ, кому сдавать, можетъ тасовать ихъ послѣднимъ.

10) Снять даютъ направо. Если снято сверху или снизу менѣе четырехъ картъ, то нужно переснять.

11) Если замѣтили, что колода картъ невѣрна, то талія та не считается; предшествующія же считаются.

12) Партнеръ сдающаго долженъ собрать карты сдаващаго и положить ихъ отъ себя направо, чтобы они находились подъ рукой у того, кому придется сдавать.

13) Карты сдаются по одной, слѣва направо. Играющій, сидящій налѣво отъ сдающаго, ходитъ первый, а затѣмъ уже ходятъ взявшіе взятки.

14) Всѣ играющіе имѣютъ право глядѣть послѣднюю взятку, послѣ того какъ она уже собрана.

15) Каждый долженъ класть свою карту предъ собой и, если она смѣшается съ картами другихъ играющихъ, то можно требовать, чтобы каждый положилъ передъ собой свою карту.

16) Партнеры обязаны бить требуемую масть, но если ея у нихъ на рукахъ нѣтъ, то бить козыремъ необязательно.

Общія основанія игры въ вистъ.

Счетъ выходящихъ картъ въ вистъ имѣетъ большое значеніе для того или другого исхода игры.

Сносъ картъ на выходъ партнера разъясняетъ послѣднему вашу игру. Напр., если у васъ есть нѣсколько картъ одной масти, то вы должны на выходъ партнера класть меньшую.

Лучшимъ ходомъ долженъ считаться выходъ съ трехъ послѣдовательныхъ. Если у васъ такой масти нѣтъ, то ходите съ самой длинной. Если у васъ много козырей, то лучше ходить съ той масти, отъ которой у васъ король, нежели съ той, отъ которой дама.

Если партнеръ вышелъ съ какой нибудь масти, то, взявши взятку, слѣдуетъ отвѣчать въ эту масть, такъ какъ это его коренная масть. Въ свою очередь если вы имѣете свою сильную масть, то ходите сначала съ нея, чтобы показать партнеру свои силы.

Если у васъ много козырей, то вы обязаны выходомъ въ козыря показать это своему партнеру, такъ какъ тогда онъ придержитъ свою сильную масть, а не масть своихъ противниковъ, какъ бы онъ обязанъ былъ поступить, еслибы старшіе козыри находились въ ихъ рукахъ.

Если вы имѣете на рукахъ хорошую масть, то слѣдуетъ выбрать у контръ-партнеровъ козырей, чтобы лишить ихъ возможность перекрывать вашу масть, поэтому необходимо, заручившись, козырять.

При сильныхъ козыряхъ, въ особенности если есть большая масть, избѣгайте бить ходъ вашего противника справа.

Когда вашъ партнеръ показалъ вамъ, что онъ силенъ въ известной масти и дѣлаетъ ренонсъ въ другой, если у васъ есть бланкъ его сильной масти, то ходите съ него, прежде чѣмъ дать его бить, потому что посредствомъ этого можно обоюдно бить съ партнеромъ ренонсы или заставить противника брать тузомъ, если онъ у него есть и такимъ образомъ освободить масть вашего противника.

Придерживайте старшую карту масти вашихъ противниковъ какъ можно дольше.

Если вы сильны козыремъ и мастью, вамъ нужно дать знать объ этомъ вашему партнеру. Для этого, если вамъ приходится играть послѣднему, берите старшей картой вашей масти и ходите съ младшей.

Заставляйте вашего партнера бить, если онъ вамъ показываетъ, что у него слабая игра, не смотря на то, хороша или дурна ваша игра.

Необходимо задерживать масть одного язъ вашихъ противниковъ, кроя козыремъ, хоть будь онъ у васъ одинъ, чтобы помѣшать другому противнику сбыть дурныя карты, что онъ сдѣлаетъ, если вы не прервете масть.

Вообще не нужно играть смѣло съ слабыми картами и робко при хорошей игрѣ, въ особенности, когда позновъ не много.

Вы должны молчаливо и внимательно слѣдить за манерой игры тѣхъ игроковъ, съ которыми играете постоянно. Очень немногіе не имѣютъ особенной манеры игры, знакомство съ которой вамъ дастъ постоянный надъ ними перевѣсъ. Одинъ показываетъ масть выходомъ съ туза, другой же сдѣлаетъ это только въ крайности. Поэтому нужно стараться скрыть свою манеру и заставить противниковъ вредить другъ другу. Въ особенности умѣнье игрока высказывается въ первой части талии. Достаточно вниманія и памяти: ловушки и обманы уступаютъ мѣсто дѣйствительности.

Когда вы ясно видите, что игра раздѣлилась между вами и вашими противниками, то старайтесь скрыть свою игру. Но если у вашего партнера хорошая игра, то старайтесь играть какъ можно яснѣе.

Часто не нужно пренебрегать никакимъ средствомъ, чтобы удержать *тенасъ*, впрочемъ есть случаи, когда нужно жертвовать выгодой положенія.

На сколько возможно, нужно стараться привыкнуть судить по аналогіи. Такимъ образомъ можно выучиться видоизмѣнять свою игру, смотря по обстоятельствамъ, потому что одна манера игры, весьма хорошая при однихъ обстоятельствахъ, можетъ быть очень дурна при другихъ.

Играйте съ самой сильной масти вашего противника и до самой слабой. Вотъ объясненіе этого правила. Вашъ про-

тивникъ слѣва, а слѣдовательно и первый въ рукѣ, выходитъ въ маленькую бубновку; партнеръ вашъ С кладетъ тоже маленькую; Д партнеръ В кладетъ восмерку или девятку бубень, а вы берете десяткой или валетомъ. Не имѣя ничего особеннаго въ этой масти, въ которой и сосѣдъ вашъ Д ничего не имѣетъ, ходите не задумываясь въ эту масть, потому что вашъ партнеръ можетъ удачно прорѣзывать въ нее, такъ какъ у Д только младшія карты этой масти.

Ходите съ козыря, если ихъ у васъ четыре или пять и кромѣ того хорошая игра.

Отвѣчайте въ масть вашего партнера, а не вашихъ противниковъ.

Сами не играйте, а выжидайте выхода въ ту масть, которой у васъ дама и тузъ.

Избѣгайте ходить въ туза, если у васъ нѣтъ короля.

Не играйте тринадцатую карту, если только не вышли всѣ козыри.

Не кройте тринадцатую карту, если только вы не послѣдній ее играете.

Въ третьей рукѣ слѣдуетъ класть старшую карту.

Если у васъ остались одни маленькіе козыри, то слѣдуетъ начинать со старшаго.

Если есть вѣроятность, что масть противниковъ будетъ бить вашъ партнеръ, вы ее не бейте.

Какъ можно дольше удерживайте старшаго козыря, чтобы имѣть возможность заручиться и отходить старшую масть.

Если контръ-партнеръ отыгрываетъ свою сильную масть, то безусловно въ первую руку слѣдуетъ прорѣзать.

Когда козырей много, прежде всего надо стараться откозырять, и наоборотъ отхаживать сильныя масти, если ихъ мало.

Различные виды виста.

1. *Вистъ въ пять позовъ* отличается отъ предыдущаго тѣмъ, что играется до пяти, а не до десяти. Дошедши до 4-хъ позовъ выиграть партіи нельзя при помощи онеровъ. Одинъ отмѣченный позъ не допускаетъ проигрыша партіи тройнѣ, а два вдвойнѣ.

2. *Прусскій вистъ* разыгрывается вдвоемъ. Играющіе садятся одинъ противъ другого, карты сдаются на четыре кучки по 13 каждая. Козыри опредѣляются картой изъ другой колоды. Каждый партнеръ, разсмотрѣвъ свои карты, можетъ играть на нихъ или-же замѣнить ихъ кучкой, лежащей справа.

Игрокъ, довольный своими картами, теряетъ право смотрѣть запасную кучку картъ.

Правила и ходъ игры тѣ-же, что и для простого виста.

Счетъ позовъ соответствуетъ числу онеровъ, причемъ два онера составляютъ два позна только въ томъ случаѣ, когда противникъ имѣетъ или одинъ, или ни одного онера.

Humbug. отличается отъ предыдущаго тѣмъ, что козыремъ считается верхняя вскрытая карта колоды, причемъ сдающій, недовольный своими картами, не имѣетъ права воспользоваться этимъ козыремъ при переѣнѣ своихъ картъ на запасныя.

Вистъ съ особенною мастью. Въ началѣ партіи выбирается опредѣленная масть, и если она дѣлается козыремъ, то весь счетъ ведется вдвое.

Ангиллада. Отличается отъ предыдущаго вида тѣмъ, что позы, превышающіе законныя десять въ предыдущей партіи, переносятся въ слѣдующую.

Вистъ съ однимъ или двумя болванами.

80) Вистъ съ однимъ болваномъ играется втроемъ, а четвертая игра открывается на столѣ.

81) Вистъ втроемъ играется или отъ пяти, или отъ десяти позовъ, или двойными взятками.

82) Шлема нѣтъ.

83) Можно играть въ вистъ тоже и вдвоемъ, съ двумя болванами. Тогда понятно, что уже не рассчитываешь на вѣроятности, такъ какъ три игры открыты каждому, а четвертую узнать легко. Поэтому то этотъ родъ виста теряетъ весь интересъ.

84) Впрочемъ правила виста втроемъ и вдвоемъ тѣ-же, что и простого.

Система записи въ вистъ и счетъ фишъ. Двѣ партіи въ вистъ составляютъ роберъ. Какая сторона раньше окончитъ двѣ партіи, за той признается выигрышъ робера. Послѣ окон-

чанія партіи приписывается *пять фишъ*, а по окончаніи робера *десять*.

Система записи можетъ быть или проведеніемъ горизонтальной или вертикальной черты мѣломъ, согласно показанной выше системѣ при винтѣ.

Чтобы окончить партію необходимо имѣть пять леве, т.-е. запись 10. Такъ какъ за каждое леве пишется двѣ фиши.

Если кто либо возьметъ двѣнадцать взятокъ, то сторона эта кромѣ 12 фишъ за леве приписывается еще 10 фишъ къ онерамъ.

Большимъ шлемомъ называется игра когда будетъ какой либо изъ сторонъ взято 13 взятокъ, въ данномъ случаѣ пишется 14 фишъ за леве и 10 за онеры.

Чтобы выиграть роберъ, какъ мы только сказали, необходимо взять двѣ партіи, а потому, если какая изъ сторонъ выиграла партію нуль, т. е. при общемъ расчетѣ у нихъ окажется въ результатѣ меньше чѣмъ у противной стороны, то все таки партія останется за тѣмъ кто ее взялъ.

Въ вистѣ коронки, какъ въ винтѣ, не козырныя т.-е. простыя менѣ цѣнны, а козырныя оцѣниваются вдвое дороже простыхъ такъ напр. коронка отъ дамы простая 5 фишъ, козырная 10. Отъ валета 10, козырная 20; отъ десятки 15, козырная 30; — отъ девятки 20, — козырная 40; отъ семерки 25, — козырная 50; отъ семерки 30, — козырная 60; отъ шестерки 35, — козырная 70; отъ пятерки 40, — козырная 80; отъ четверки 45, — козырная 90; отъ тройки 50, — козырная 100; отъ двойки 55, — козырная 110.

Опредѣленіе шансовъ на выигрышъ и проигрышъ. Въ Англіи, этой родинѣ виста, были сдѣланы вычисленія съ цѣлью опредѣленія вѣроятности той или иной комбинаціи картъ при игрѣ въ вистъ. Мы думаемъ, что помѣщеніе этихъ вычислений въ нашей книгѣ не будетъ безынтересно и бесполезно, такъ какъ для игрока необходимо знать, по крайней мѣрѣ, главные результаты вычислений, которые съ точностью указываютъ шансы игры.

Вычислили, что есть 159 милліардовъ шансовъ противъ одного, что у сдающаго нѣтъ 13 козырей; 338 милліоновъ противъ одного, что у него нѣтъ 12; 3 милліона противъ

одного, что нѣтъ 11; 77 тысячъ противъ одного, что нѣтъ 10; 4 тысячи противъ одного, что нѣтъ 9; 317 противъ одного, что нѣтъ 8; 44 противъ одного, что нѣтъ 7; 8 противъ одного, что нѣтъ 6; около трехъ противъ одного, что нѣтъ 5; 7 противъ одного, что у играющаго на рукахъ 4 козыря; около 6 противъ одного, что у него ихъ 3; болѣе 39 противъ одного, что у него 2 козыря.

Для другого играющаго, но не сдающаго есть 12 милліардовъ шансовъ противъ одного, что у него нѣтъ 12 козырей; 53 милліона противъ одного, что нѣтъ 11; 778 тысячъ противъ одного, что у него нѣтъ 10; 25 тысячъ противъ одного, что нѣтъ 9; 1567 противъ одного, что нѣтъ 8; 163 противъ одного, что нѣтъ 7; 27 противъ одного, что нѣтъ 6; болѣе двухъ противъ одного, что нѣтъ 5; 7 противъ 4, что нѣтъ 4; 13 противъ 7, что нѣтъ 3; 38 противъ 5, что нѣтъ 2; 57 противъ одного, что нѣтъ козыря.

Шансы для *игры сдающаго*: 51 противъ одного, что у него нѣтъ 7 козырей; 12 противъ одного, что у него нѣтъ 6; болѣе 7 противъ одного, что нѣтъ 5; болѣе двухъ противъ одного, что нѣтъ 4; 3 противъ одного, что нѣтъ 4; болѣе 39 противъ одного, что у него не одинъ козырь, бывшій на вскрышѣ.

Для играющаго, который не сдаетъ: 183 противъ одного, что у него нѣтъ 7 козырей; 32 противъ одного, что у него нѣтъ 6; болѣе 8 противъ одного, что нѣтъ 5; болѣе 3 противъ одного, что нѣтъ 4; 12 противъ 5, что нѣтъ 3; болѣе 3 противъ одного, что нѣтъ 2; 9 противъ одного, что нѣтъ 1; 57 противъ одного, что онъ не безъ козыря.

Есть 27 шансовъ противъ двухъ, что у сдающаго нѣтъ 4 онеровъ; 23 противъ одного, что ихъ нѣтъ у перваго въ рукѣ; 8, противъ одного, что ихъ нѣтъ у остальныхъ; 13 противъ 7, что два сдающихъ не сочтутъ 4 онеровъ; 20 противъ 7, что первые двое въ рукѣ не сочтутъ ихъ; 25 противъ 16, что онеры подѣлились не поровну.

Есть только

1 шансъ противъ 8,192 чтобъ взять 7 взятокъ.

13 " " 8,192 " " 6 "

78	"	"	8,192	чтобъ	взять	5	взяткоѣ.
286	"	"	8,192	"	"	4	"
715	"	"	8,192	"	"	3	"
1287	"	"	8,192	"	"	2	"
1716	"	"	8,192	"	"	1	"

Отсюда выводятся, что, если позы дошли до 8 или 9, или нѣтъ, то шансы въ ихъ пользу будутъ относиться какъ семь къ пяти.

Есть: 2 шанса противъ 1, что *вашъ* противникъ не имѣетъ извѣстной карты.

31 " " 26, что у него нѣтъ одной изъ двухъ извѣстныхъ картъ.

17 " " 2, что у него нѣтъ ни той, ни другой.

6 " " 7, что у него нѣтъ ни одной изъ трехъ извѣстныхъ картъ.

2 " " 7, что у него нѣтъ двухъ изъ этихъ трехъ картъ.

1 " " 31, что у него ихъ нѣтъ трехъ.

13 " " 6, что у него одна или двѣ.

5 " " 2, что у него одна, двѣ или все три.

Въ вистъ, со сдачей, находятъ что:

Сдача состоитъ отъ 21 до 20; 1 loves, 10 à 9; 2 loves, 5 à 4; 3 loves, 7 à 10; 4 loves, 5 à 3; 5 loves, 2 à 1; 6—5 à 2; 7—10 à 3; 8—5 à 1; 9—9 à 2 и md.

Г Л А В А XII.

Б о с т о н ъ.

Очень интересная игра „Бостонъ“ обязана своимъ происхожденіемъ Новому Свѣту и изобрѣтена во время войны за освобожденіе. Бостонъ явился на смѣну виста и является его видоизмѣненіемъ. „Бостонъ“, собственно, обозначаетъ валеа бубень, который у американцевъ въ означенной игрѣ считается самой старшей картой, хотя русскіе игроки, по традиціи, не измѣняютъ тузу.

Основные правила игры въ бостонъ. Число партнеровъ въ бостонъ 4. Колода, употребляющаяся для этой игры — 52 листа. Достоинство картъ по старшинству считается отъ туза до двойки во всѣхъ мастяхъ кромѣ бубень, гдѣ, какъ мы выше сказали самой высшей картой считается валетъ. Это самая старшая карта изъ всѣхъ и считается четырнадцатымъ козыремъ. Когда же по игрѣ козырями являются бубны сами по себѣ, то валетъ червей принимаетъ достоинство „бостона“, а бубновый валетъ занимаетъ свое обычное мѣсто послѣ дамы.

Расчетъ въ игрѣ производится фишками, которыя, въ количествѣ 480 распределяются поровну между всѣми игроками, у которыхъ имѣется по коробочкѣ для помѣщенія этихъ фишекъ. По срединѣ стола помѣщается плоскій сосудъ, изображающій кассу.

Восемь простыхъ туровъ и два двойныхъ составляютъ партію.

По окончаніи партіи необходимо согласіе всѣхъ партнеровъ на раздѣлъ кассы; если одинъ изъ нихъ несогласенъ, то нужно продолжать игру до тѣхъ поръ, пока ничего въ корзинѣ уже не будетъ принадлежать отказывающемуся.

Мѣста выбираются по жребію и до окончанія партіи мѣнять ихъ не позволено.

Чтобы опредѣлить, кому сдавать, одинъ изъ играющихъ дѣлитъ колоду на четыре кучки и раздаетъ ихъ играющимъ, тотъ, въ чьей кучкѣ находится валетъ бубень, сдаетъ первый.

Первый сдающій получаетъ ставку остальныхъ трехъ играющихъ, которая состоитъ обыкновенно изъ десяти фишекъ съ cadaго игрока, кладетъ затѣмъ и свою ставку, ставитъ коробочку по правую руку отъ себя и отвѣчаетъ за нее.

Снимать даетъ онъ налѣво, а сдаетъ справа по одной или по нѣсколько картъ, каждому 13 картъ, кладя себѣ послѣднему и вскрывая карту, остающуюся послѣ сдачи. Вскрышка эта опредѣляетъ масть козыря и остается на столѣ до тѣхъ поръ, пока не пойдетъ первый играющій.

Перезданныя и не замѣченные карты. Если одна карта была замѣчена, но не по винѣ сдающаго, то онъ пересдаетъ;

въ противномъ случаѣ, сдача картъ переходитъ слѣдующему играющему, не дѣля фиши въ корзинкѣ.

Бостонъ играется только въ двѣ масти, которыя называются старшей и младшей. Старшая указывается мастью, вскрытой при первой сдачѣ, и она остается старшей въ продолженіе всей партіи.

Въ слѣдующія сдачи масть, которую вскрываютъ, называется младшей впрочемъ, если случайно въ одну изъ другихъ сдачъ выйдетъ старшая, то она остается старшей, и играютъ въ старшую.

Чтобы играть во всѣхъ четырехъ мастяхъ, непременно нужно спросить *соло* или *индепандансъ*, объ которой будемъ говорить ниже. Но вообще избѣгайте многихъ мастей: пасъ увеличить находящееся въ коробочкѣ.

Коробка, которую сдающій ставитъ на правую руку, указываетъ на того, чья очередь сдавать.

Правый сосѣдъ сдающаго имѣетъ право перваго голоса и можетъ просить о позволеніи играть въ указанной имъ масти; но онъ не можетъ ни назвать, ни показать карту, которую онъ кладетъ на столъ не вскрывая, или же пасуетъ.

Послѣ паса нельзя уже покупать, какъ и послѣ заявленія о покупкѣ нельзя отъ нея отказаться.

Играющій долженъ сказать, въ какую масть онъ играетъ, въ старшую, или въ младшую.

Въ случаѣ общаго паса касса переходитъ къ слѣдующему сдатчику.

Ходъ игры заключается въ слѣдующемъ. Если первый игрокъ объявляетъ игру, сосѣдъ имѣетъ право пасовать или принять вызовъ. Въ первомъ случаѣ образуется пара партнеровъ, имѣющихъ цѣлью отбить кассу, находящуюся подъ надзоромъ двухъ другихъ игроковъ, которыя дѣлаются ихъ противниками. Если второй игрокъ сказалъ пасъ, тогда на мѣсто его выступаетъ третій партнеръ, послѣ его паса четвертый.

Если четвертый играющій видитъ, что его никто не поддерживаетъ, то онъ обязанъ играть противъ всѣхъ трехъ и можетъ ограничиться пятью только взятками.

Никогда не слѣдуетъ выражать ни словами, ни знаками ту масть, въ которой мы желали бы, чтобы игралъ вашъ партнеръ, потому что остальные игроки, имѣя благовидный предлогъ, могутъ бросить партію.

Ошибочное объявленіе не влечетъ за собой ничего. Напримѣръ, если играющій говоритъ черви, а бросаетъ на столъ трефу, то трефа тамъ и остается, и игра продолжается.

Такъ какъ игра, по обыкновенію, идетъ втроемъ, то ясно, что ошибки, выгода и потеря дѣлаются общими для двухъ играющихъ; впрочемъ, существуютъ исключенія, которыя будутъ указаны при взяткѣ и ренонсахъ.

Прикупъ одного играющаго уничтожается высшимъ прикупомъ другаго. Такимъ образомъ, если одинъ изъ игроковъ купилъ въ младшую, а другой въ старшую, то прикупъ въ младшую уничтожается.

Вообще, всякій прикупъ уничтожается прикупомъ высшимъ. Прикупы располагаются въ слѣдующемъ порядкѣ: прикупъ младшей, прикупъ старшей, прикупъ *соло* или *индепандансъ*, прикупъ съ тѣмъ, чтобы взять девять взятокъ той масти, которую укажутъ, прикупъ на девять взятокъ въ младшую, прикупъ на девять взятокъ въ старшую и прикупъ къ *мизеру*.

Если пасуютъ всѣ четверо, то содержаніе коробки удваивается отъ слѣдующей талии.

Если три первыхъ игрока пасуютъ, а четвертый покупаетъ, то слово переходитъ къ первому, а за нимъ по очереди и къ двумъ другимъ, которые могутъ только или держать, или пасовать; покупать выше они не могутъ.

Играющій, который купилъ и никѣмъ не поддерживается, обязанъ играть одинъ противъ трехъ остальныхъ. Тогда ему достаточно взять пять взятокъ, чтобы выиграть коробку и получить, кромѣ того, съ проигрывающихъ по ниже приложенному тарифу.

Если онъ возьметъ меньше пяти взятокъ, то коробка принадлежитъ остальнымъ тремъ игрокамъ и, кромѣ того, онъ платитъ имъ столько, сколько бы они заплатили ему въ случаѣ выигрыша.

Если наступленіе ведется вдвоемъ, тогда необходимо взять 8 взятокъ, чтобы выиграть коробку. Въ случаѣ выигрыша

противникамъ платится по тарифу; въ случаѣ-же проигрыша контръ-партнеры получаютъ столько, сколько должны были бы отдать. Кромѣ того они кладутъ въ коробку столько же жетоновъ, сколько въ ней было (*сдѣлать лабетъ*).

Купившій *соло* обязанъ взять 8 взятокъ, въ случаѣ проигрыша онъ платитъ столько, сколько бы выигралъ по тарифу.

Допускается покупка къ *мизеру*, и если мизеръ рѣшенъ, то игра дѣлается безкозырной и безъ бостона. Въ случаѣ выигрыша мизера купившій получаетъ коробку и платежъ по тарифу со всѣхъ партнеровъ. При проигрышѣ отвѣчаетъ такой же суммой. Въ случаѣ выигрыша ни онъ, ни ему не платятъ бостона, въ случаѣ же проигрыша, при отсутствіи бостона, онъ платитъ его остальнымъ игрокамъ.

Имѣя бостонъ, играющій получаетъ съ остальныхъ игроковъ по двѣ фиши.

Излишние взятые взятки уплачиваются по тарифу, при шлемѣ всѣ взятки уплачиваются вдвое, причемъ для вынужденнаго играть безъ поддержки шлемомъ считается 8 взятокъ.

Покупающій и придерживающій обязаны взять вдвоемъ восемь взятокъ, но легко можетъ быть, что одинъ изъ нихъ проиграетъ, между тѣмъ какъ другой ни проигрываетъ ни выигрываетъ. Такъ, если играющій покупаетъ, то онъ долженъ по крайней мѣрѣ взять пять взятокъ; тотъ же, кто придерживаетъ, долженъ взять, по крайней мѣрѣ, три.

Одинъ изъ играющихъ, не добравшій своихъ взятокъ, кладетъ въ коробку столько жетоновъ, сколько ихъ тамъ было; кромѣ того, онъ платитъ каждому играющему столько, сколько получилъ бы, если бы взялъ свои взятки. Кромѣ всего этого онъ платитъ каждому играющему по двѣ фиши, что называется *консоляціей*. Другой партнеръ, который взялъ свои взятки, ни проигрываетъ ни выигрываетъ.

Лишь только карты сняты, нельзя уже больше прикасаться къ содержимому въ коробкѣ, и выигрывающіе не взявшіе того, что имъ слѣдовало, лишаются своихъ правъ, и ихъ доли остаются въ коробкѣ въ пользу слѣдующей талии.

Сказавшій *пасъ*, не можетъ уже отъ него отказаться развѣ только въ томъ случаѣ, когда покупаетъ послѣдній,

тогда онъ имѣетъ право придержать. Покупающій ни въ какомъ случаѣ не можетъ отказаться.

Взятки нельзя разсматривать, чтобъ узнать вышедшія карты. Позволяется только посмотреть послѣднюю взятку, когда слѣдующая еще на столѣ.

Игрокъ, у котораго нѣтъ требуемой масти, находя невыгоднымъ перекрывать козыремъ, можетъ бросить простую карту.

Имѣющій требуемую масть, долженъ сносить ее.

Если у играющаго и у его партнера случился *ренонсъ* во время игры, то они ничего не выигрываютъ, если бы имѣли даже восемь или болѣе взятокъ.

Если игрокъ возьметъ меньше восьми взятокъ съ своимъ партнеромъ, то коробка выиграна противниками.

Каждый выигрывающій долженъ заставить заплатить сейчасъ-же. Какъ только карты сняты для слѣдующей партіи, онъ уже ничего не имѣетъ права требовать.

Бостонъ фонтенблосснй. Это—одинъ изъ многообразныхъ видовъ бостона.

Каждый сдатчикъ кладетъ въ коробку 50 фишъ. Объявившій до начатія игры *cartes blanches* получаетъ по 10 фишъ съ каждаго. Когда дѣлаютъ шлемъ или бостонъ вдвоемъ, то платится не одинъ только шлемъ, но прикупъ и онеры.

Индепандансъ или соло выше простого прикупа.

Маленькій мизеръ выше индепанданса, если только онъ не прикупается въ низшей противъ него масти.

При маленькомъ мизерѣ сбрасываютъ одну карту и не должны взять ни одной взятки.

Прикупъ къ семи взяткамъ важнѣе маленькаго мизера.

Piccolissimo считается выше прикупа къ 7 взяткамъ, если только онъ не прикупается къ низшей масти. Эта игра заключается въ томъ, чтобы взять только одну взятку, не скинувъ ни одной карты. Прикупъ къ 8-ми взяткамъ выше *piccolissimo*.

Далѣе слѣдуетъ *большой мизеръ* къ той же или къ высшей масти. При этой игрѣ требуется, не снимая картъ не взять ни одной взятки

Болѣе высшая игра—прикупъ къ 9 взяткамъ.

Далѣе слѣдуетъ *мизеръ четырехъ тузовъ* къ той же или къ высшей масти. При этой игрѣ, не снося картъ и ренонсируя до 10-й карты, не нужно брать ни одной взятки.

Затѣмъ въ порядкѣ восходящей постепенности слѣдуютъ игры:

Прикупъ къ 10-ти взяткамъ.

Маленькій мизеръ открытый,—состоящій въ томъ, чтобы, съ открытыми картами, сбросивъ одну карту, не взять ни одной взятки.

Прикупъ къ 11-ти взяткамъ.

Большой открытый мизеръ.

Прикупъ къ 12-ти взяткамъ.

Открытый бостонъ, заключающійся въ томъ, чтобы взять всѣ 13 взятокъ, открывъ всѣ свои карты.

Таковы особенности указаннаго вида бостона, разыгрывается онъ по тѣмъ же правиламъ, какъ и простой.

Переходимъ къ тарифу платежей при бостонѣ, т. е. къ стоимости игръ.

Тарифъ платежей.

Прикупъ младшей масти купленный и выигранный.

Туръ простой. Выигрывающіе получаютъ каждый съ другого игрока: за положенныя восемь взятокъ, которыя называются *консоляціей*, 2 фиши; за 9 взятокъ—4; за 10 взятокъ—6; за 11 взятокъ—8; за 12 взятокъ—10 фишъ.

При тринадцати взяткахъ все платится вдвое. Это называется *шлемъ*.

Слѣдовательно за 13 взятокъ одинъ процентъ за положенныя 4 фиши; пять взятокъ сверхъ положенныхъ, по 4 фиши за взятку, итого 20. Всѣхъ же фишъ платится 24.

Прикупъ старшей масти купленный и выигранный.

Простой туръ. За положенныя взятки—4 фиши; за 9 взятокъ—3; за 10 взятокъ—12; за 11 взятокъ—16; за 12 взятокъ—20 фишъ.

При тринадцати взяткахъ все платится вдвойнѣ; слѣдовательно за 13 взятокъ: 1° за положенныя взятки—8 фишъ; 2° за пять взятокъ сверхъ положенныхъ, по 8 фишъ за взятку— итого 40. Всего 48 фишъ.

Выигранная самостоятельная игра въ младшей масти оплачивается вдвое.

Простой туръ. Тотъ, кто, играя индепандасъ или соло, выигрываетъ, получаетъ отъ каждого игрока слѣдующее: за положенныя восемь взятокъ 16 фишъ; за 9 взятокъ—20; за 10—24; за 11 взятокъ, въ томъ числѣ и положенныя 28; за 12—30 фишъ.

При тринадцати взяткахъ плата удваивается; слѣдовательно, за 13 взятокъ: 1° за положенныя—32 фиши; 2° за пять взятокъ сверхъ положенныхъ или шлемъ, по 8 фишъ за каждую—8, итого 40. Всего 72 фиши.

Выигранная самостоятельная игра въ старшей масти оплачивается, какъ за двойную партію.

Простой туръ. За положенныя взятки 32 фиши; за 9 взятокъ—40; за 10 взятокъ—48; за 11 взятокъ—56; за 13 взятокъ—64 фиши.

При тринадцатой взяткѣ платежъ удваивается. Слѣдовательно при тринадцати взяткахъ: за 1° положенныя—64 фиши; 2° за 5 взятокъ сверхъ положенныхъ, по 16 фишъ за каждую, итого 80. Всего 144 фиши.

Прикупъ купленный въ старшей масти и выигранный.

Туръ простой. Когда прикупъ сдѣланъ и игра проиграна, то противники получаютъ съ покупающихъ слѣдующее число фишъ: 1° за неисполненную обязанность—2 фиши; 2° за недобранную взятку—2. Всего 4 фиши.

При тринадцатой взяткѣ платежъ удваивается; такимъ образомъ, за несыгранную игру 4 фиши; за шлемъ по 4 фиши за взятку—52. Всѣхъ фишъ 56.

Карточный игрокъ.

Прикупъ, купленный въ старшей масти и проигранный.

Туръ простой. Если игра старшей масти проиграна въ простомъ турѣ, то проигрывающіе платятъ вдвое противъ того, что платится въ младшей масти.

Проигранная самостоятельная игра въ младшей масти.

Простой туръ. Когда *indépendance* проиграна въ простомъ турѣ, младшей масти, то проигрывающій долженъ платить каждому изъ остальныхъ трехъ игроковъ: 1° за неудавшееся соло—16 фишъ; 2° за одну недобранную взятку—4. Всего 20 фишъ.

При тринадцатой взяткѣ плата удваивается; слѣдовательно за несыгранную игру—32 фиши; 2° за тринадцать взятковъ или шлемъ по 8 фишъ за каждую, итого 104. Всѣхъ фишъ 136.

Проигранная самостоятельная игра въ большую масть.

Простой туръ. Если *индепандансъ* проигранъ въ младшую масть при простомъ турѣ, то проигравшій долженъ заплатить каждому играющему вдвое противъ того, что сказано въ предшествовавшей рубрикѣ.

Прикупъ младшей масти не купленный и выигранный

Простой туръ. Сдѣлавшій прикупъ, который не подержанъ, по обязанности, долженъ взять только пять взятковъ.

Когда онъ выигрываетъ талию, то получаетъ съ каждого играющаго слѣдующее: за положенныя взятки—2 фиши; за одну взятку сверхъ того—4; за 2—6; за 3—8; за 4—10; за 5—12; за 6 взятковъ 14; за 7—16.

И такъ какъ при восьмой уже будетъ шлемъ, то ему платится вдвое. Слѣдовательно, за положенныя взятки—4 фиши, за восемь взятковъ сверхъ положенныхъ, по 4 фиши за каждую 32. Всего 36 фишъ.

Прикупъ старшей масти не купленный и выигранный.

Туръ простой. Платежъ двойной противъ вышеприведеннаго положенія.

Прикупъ младшей масти не купленный и выигранный.

Прикупившій въ младшую масть и не взявшій пяти взятковъ платитъ остальнымъ играющимъ: 1° за несыгранную игру по 2 фиши; 2° за недобранную взятку по 2 фиши. Всего по 4 фиши.

При пятой проигранной взяткѣ все платится вдвое. Такимъ образомъ, за невыигранную игру— 4 фиши, за пять проиграннымъ, за каждую по четыре фиши, итого 20. Всего 24 фиши.

Прикупъ большой масти купленный и проигранный.

Платится вдвое противъ вышесказаннаго.

Туры двойные. При двойныхъ турахъ всѣ платежи удваиваются.

Прикупъ младшей масти купленный и выигранный.

Туръ двойной. Если кто, прикупая по обязанности, выигрываетъ младшей мастью, тотъ получаетъ слѣдующее число фишъ: за обязанность и 8 взятковъ—4 фиши; за 9 взятковъ—8; за 10 взятковъ—12; за 11 взятковъ, въ томъ числѣ и положенныя,—16, за 12 взятковъ—20 фишъ.

При тринадцатой взяткѣ все платится вдвойнѣ. Такимъ образомъ, за положенныя 8 взятковъ—3 фишъ; сверхъ того, за пять взятковъ, или за шлемъ, по 8 фишъ за каждую, итого 40. Всего 48 фишъ.

Прикупъ большой масти купленный и выигранный.

Туръ двойной. За положенныя восемь взятокъ—8 фишъ, за 9 взятокъ—16; за 10 взятокъ—24; за 11 взятокъ, въ томъ числѣ и положенныя,—32; за 12 взятокъ—40 фишъ.

При тринадцатой взяткѣ все платится вдвойнѣ. Такъ, за положенныя взятки—16 фишъ; сверхъ того, за 5 взятокъ или шлемъ, по 16 фишъ за каждую, итого 80. Всѣхъ 96.

Въ такомъ же родѣ продолжается далѣе, удваивая платежи простыхъ, какъ для проигрыша, такъ и для выигрыша.

Въ заключеніе мы должны сказать, что бостонъ похожъ на вистъ, но только гораздо оживленнѣе послѣдняго.

Слѣдующая таблица указываетъ платежи въ Фонтенблескій бостонъ.

М А С Т И.	Пики.	Трефы.	Бубны.	Черви.
5 взятокъ одинъ, или 8 вдвоемъ	1	8	12	16
Три онера	3	6	9	12
Четыре онера	4	8	12	16
Каждая взятка сверхъ того	1	2	3	4
Шлемъ или бостонъ вдвоемъ	50	100	150	200
Шесть взято или индепандансе	6	12	18	24
Три онера	4	6	12	16
Четыре онера	6	12	18	24
Каждая взятка сверхъ того	2	4	6	8
Маленькій мизеръ	16	32	48	64
Семь взятокъ	9	18	27	36
Три онера	6	12	18	24
Четыре онера	9	18	27	36
Каждая взятка сверхъ того	3	6	9	12
Piccolissimo	24	48	72	96
Восемь взятокъ	12	24	36	48
Три онера	8	16	24	32
Четыре онера	12	24	36	48
Каждая взятка сверхъ того	4	8	12	16
Большой мизеръ	32	64	96	128
Девять взятокъ	15	30	45	60
Три онера	10	20	30	40
Четыре онера	15	30	45	60
Каждая взятка сверхъ того	5	10	15	20
Мизеръ четырехъ туровъ	40	80	120	160
Десять взятокъ	18	36	54	72
Три онера	12	24	36	48
Четыре онера	18	36	54	72
Каждая взятка сверхъ того	6	12	18	24
Маленькій открытый мизеръ	48	96	144	192
Одинадцать взятокъ	21	42	63	84
Три онера	14	28	42	56
Четыре онера	21	42	63	84
Каждая взятка сверхъ того	7	14	21	28
Большой открытый мизеръ	56	112	168	224
Двѣнадцать взятокъ	24	48	72	96
Три онера	16	32	48	64
Четыре онера	24	48	72	96
Каждая взятка сверхъ того	8	16	24	32
Бостонъ простой	100	200	300	400
Бостонъ открытый	200	400	600	800

ГЛАВА XIII.

Ералашъ.

Термины употребляются въ игрѣ „Ералашъ“.

Секансъ—нѣсколько картъ по порядку начиная съ туза.

Синглетонъ—одна карта какойнибудь масти.

Афрошировать—отыграть.

Наветтъ—перекрестный огонь, когда бьютъ козыремъ съ обѣихъ сторонъ.

Дѣлать импассъ—прорѣзывать.

Инвйтъ-приглашеніе—выходъ съ маленькой карты самой сильной масти, чтобы вызвать на нее у партнера самую высшую карту.

Секстъ-мажоръ.—Шесть картъ по порядку отъ туза до десятки включительно.

Квартъ-мажоръ.—То-же отъ туза до валета включительно.

Терцъ-мажоръ.—Тузъ, король и дама.

Форсировать—вынуждать крыть козыремъ.

Имѣть тенасъ—имѣть первую и третью изъ старшихъ картъ и быть по порядку послѣднимъ въ игрѣ.

Сдѣлать сюркупъ—перебить какуюнибудь карту.

Правила разыгрыванія Ералаша. Открывая игру, лучше всего выходить съ секансовъ и притомъ со старшей карты. Когда же секансъ состоитъ изъ четырехъ или пяти картъ, то самое лучшее начинать съ маленькой масти. При отсутствіи секансовъ выходить въ длинную масть, не мѣняя ее безъ особенной причины и приберегая старшую карту, чтобы имѣть заручку, когда эта масть перервется. При изобиліи козырей играть въ ту масть, при которой имѣется король, при маломъ-же ихъ количествѣ—приглашать въ синглетонъ.

По возможности запоминать сносимыя партнерами карты и сбрасывать самыя маленькія.

Имѣя длинные козыри, или какуюнибудь другую масть, нужно стараться дать это понять своему партнеру; этимъ ему дастся возможность удержать всю свою длинную масть

вмѣсто того, чтобы удерживать масть противниковъ, въ особенности это необходимо при перевѣсѣ козырей на сторонѣ противниковъ. Чтобы показать свою силу, находясь послѣднимъ въ игрѣ, нужно брать *леве* старшею картою, а играть младшею.

При сильной масти необходимо козырять, чтобы воспрепятствовать противникамъ бить карту козыремъ. При слабой игрѣ поступать въ обратномъ смыслѣ.

При длинной масти съ сильными козырями, нужно уклоняться крыть козыремъ по вызову съ правой стороны противника, а слѣдуетъ сбрасывать только незначущія карты. Если вы замѣтите, что вашъ товарищъ силенъ въ какой-нибудь масти и дѣлаетъ ренонсъ въ другой, то имѣя *синглетонъ* его масти, играть нужно его прежде, и тѣмъ заставить партнера бить козыремъ. Подобный ходъ игры можетъ произвести *наветъ* или заставить противника взять тузомъ, если онъ его имѣетъ и *афрошировать* масть своего противника.

Своего партнера всегда слѣдуетъ вынуждать крыть козыремъ, когда онъ показываетъ *слабую игру*. Длинную масть противниковъ необходимо останавливать старшимъ козыремъ, если бы даже онъ былъ у васъ одинъ. Въ противномъ случаѣ, противникъ успѣетъ снести ненужныя карты, и станетъ послѣ бить козыремъ ваши карты. Отвѣчать въ масть своего противника нужно только тогда, когда онъ открываетъ слѣва игру маленькой бубновкой, а партнеръ вашъ дастъ незначительную бубновку, противникъ же (справа) кладетъ восьмерку или девятку той же масти, а вы имѣя десятку или валета, дѣлаете *леве*. Владѣя маленькими бубновками и зная, что противникъ (слѣва), ничего не найдетъ въ этой масти у своего сосѣда, необходимо каждый разъ, находясь въ рукѣ, отвѣчать противнику (слѣва) въ бубны; тогда вашъ партнеръ смѣло можетъ дѣлать импассъ въ руку противника справа, зная, что у него слабая карта.

Если партнеръ вашъ выходитъ съ какойнибудь масти и даетъ вамъ заручку, то, заручившись, вы должны отвѣчать ему въ эту масть. Если сильной масти вашего партнера у васъ три карты кладите на его вызовъ самую старшую, при четырехъ-же картахъ лучше класть маленькую. Исключеніе

изъ того правила, которое мы сейчасъ сказали допускается въ томъ случаѣ, если вы на рукахъ имѣете хорошій *секанс* или длинные козыри, въ этомъ случаѣ лучше не отвѣчать послѣ заручки въ руку партнера, а отхаживать свои взятки.

Во второй рукѣ, при выходѣ контръ-партнера съ тринадцатой карты не слѣдуетъ бить ее козыремъ, особенно, если ихъ много, и наоборотъ — бить, если ихъ мало. Старшую карту масти партнера необходимо какъ можно скорѣе отхаживать, старшую-же карту масти противниковъ приберегать, насколько возможно, дальше.

При изобилии козырей на рукахъ, необходимо сначала откозырять. Если-же козырей мало, но имѣется сильная масть, то необходимо показать партнеру эту масть, а затѣмъ дать ему заручиться козыремъ, чтобы онъ могъ отвѣчать въ вашу масть. Если вы узнаете приблизительно силы противниковъ относительно козырей, то нужно стараться ходить подъ козыря тому противнику, у котораго ихъ больше и не давать укрываться козырями тому контръ-партнеру, у котораго ихъ мало.

Если инвита сдѣланъ противникомъ, то неособенно выгодно взять первый и второй козыремъ, имѣя въ нихъ туза съ тремя маленькими, за исключеніемъ того случая, когда партнеръ бьетъ какую-нибудь масть.

Можетъ случиться, что ходъ игры потребуетъ козырять два раза, необходимо выходить съ туза, не взирая на силу остальныхъ козырей.

Нельзя *форсировать* партнера кромѣ тѣхъ случаевъ, когда козырей много. Этого правила, впрочемъ, не всегда можно держаться и въ особенности въ тѣхъ случаяхъ, когда вашъ партнеръ пригласилъ въ *синглтонъ*; когда въ козыряхъ будетъ перевѣсъ у противниковъ; когда представляется возможность сдѣлать *наветъ*; когда партнеръ былъ *форсированъ*, и не козырять, и, когда можно *форсировать*, если играть *леве*.

Козырять можно тогда, когда у васъ на рукахъ шесть козырей, и вы предполагаете у своего партнера какую-нибудь сильную масть и въ то время, когда мало козырей, но чувствуется сила въ другихъ мастяхъ.

Игру хорошихъ игроковъ съ перваго хода видно; гораздо труднѣе узнать игру плохихъ игроковъ. Когда противникъ отказывается бить и сносить какую-нибудь маленькую карту, то легко заключить, что у него много козырей и сильная масть при другой слабой. Когда же онъ сбрасываетъ фигуру (*онеръ*), то изъ этого понятно, что у него только двѣ масти, изъ которыхъ одна состоитъ изъ козырей. Тогда необходимо, при первой возможности, не козыряя, дѣлать *леве*, избѣгать играть въ его масть и форсировать.

Если противникъ побьетъ сильную карту, то не умѣлые игроки предполагаютъ, что нужно козырять, и козырнувши лишаются 5—6 *леве*. Тогда какъ они, форсировавши, могли бы этого избѣжать.

При изобилии козырей, тузъ, король и двухъ картахъ масти *инвита* своего противника, можно играть двойкимъ образомъ: въ первый *туръ* не брать *леве*, или, взявъ тузомъ, играть въ ту же масть, чтобы принудить своего партнера бить козыремъ. При маломъ количествѣ козырей, взявши тузомъ, не продолжать этой масти. При взятіи *инвита* своего партнера дамой, играть слѣдуетъ другую какую-нибудь масть, потому что тузъ или король его *инвита* находится у него съ лѣвой руки, и если отвѣтить въ его масть, то это значитъ сыграть въ руку своего противника.

Имѣя три карты, слѣдуетъ дѣлать *инвита* только тогда, когда на рукахъ *секанс*, или, когда эта масть составляетъ самую сильную карту вашего партнера; въ такомъ случаѣ нужно играть самую старшую карту, будетъ-ли это дама или король. Если вашъ партнеръ козыряетъ, ему необходимо слѣдуетъ отвѣчать. Но нужно быть крайне осторожнымъ, когда *инвита* сдѣланъ съ какой-нибудь фоски.

Имѣя четыре козыря, не слѣдуетъ козырять до тѣхъ поръ пока своя сильная масть не будетъ оправдана. Имѣя же козырей *трець-мажоръ* съ козыремъ и *секанс* отъ короля, при трехъ картахъ, козырнувъ два раза, играть валета своей масти и продолжать до тѣхъ поръ, покуда выпадетъ тузъ. Когда находится на рукахъ старшій козырь, и у одного изъ противниковъ три козыря и болѣе, то нужно беречь свой козырь, чтобы задержать длинную масть своего противника.

Если же у противниковъ по одному козырю, а у вашего партнера ни одного, то необходимо козырять, чтобы выбрать козырей контръ-партнеровъ.

Имѣя старшую карту масти своего противника съ другими маленькими картами, при сильныхъ козыряхъ необходимо послѣдними *форсировать* своего партнера, въ виду того, что у него нѣтъ этой масти, стараясь удерживать старшую карту до конца игры.

Когда партнеръ играетъ туза и даму той масти, которой у васъ есть король и двѣ карты, то нужно брать даму ко-ролемъ, что бы не задержать его длинную масть. Если же противникъ справа беретъ *леве* и отвѣчаетъ въ масть своего партнера, въ то время когда у васъ на рукахъ старшая и младшая карты этой масти, то нужно класть младшую. Если же товарищъ имѣетъ третью изъ главныхъ картъ, то онъ сбѣдаетъ *леве*. При недостаточности-же козырей, такъ поступать съ другими мастями никогда не слѣдуетъ.

Владѣя тузомъ, валетомъ и еще козыремъ, слѣдуетъ дѣлать *импасъ* валету на приглашеніе своего товарища. При сильныхъ козыряхъ, дѣйствовать такъ и во всякой другой масти. Когда товарищъ играетъ десятку, и когда у васъ тузъ съ валетомъ, то ее слѣдуетъ всегда пропускать.

Гораздо разумнѣе дѣлать *инвйтъ* въ масть, въ которой находится тузъ съ девяткой, чѣмъ вести игру отъ туза съ десяткой. Когда партнеръ сноситъ лучшую карту на вашу старшую, то онъ этимъ показываетъ, какая у него масть. Когда же онъ сноситъ вторую сильную (короля) карту, то это выражаетъ, что у него этой масти больше не имѣется.

Когда на рукахъ и много козырей, то не слѣдуетъ бить вторую сильную карту той масти, которую играетъ вашъ партнеръ, а нужно сносить какую-нибудь маленькую карту, если не представляется случая сбѣдать *навѣтъ*.

Если десять картъ сыграны и остается одна не игранная масть и вашъ партнеръ дѣлаетъ *инвйтъ*, тогда вы, имѣя короля, десятку съ одной картой и *шесть леве*, навѣрное сбѣдаете седьмое *леве*. Въ то время, когда противникъ справа играетъ фигуру, ее необходимо брать; если же онъ идетъ съ

маленькой карты, то нужно класть десятку; при пяти *леве* непременно слѣдуетъ класть короля.

Нѣкоторые изъ игроковъ, имѣя терпъ-мажоръ, начинаютъ играть съ короля и дамы. Этотъ способъ игры не удобенъ въ томъ отношеніи, что когда играютъ только короля и даму, тузъ остается въ резервѣ; всякій думаетъ, что тузъ находится въ рукахъ его партнера и продолжаетъ играть, а тузъ падаетъ изъ рукъ противника и совершенно разстроиваетъ планъ игроковъ.

Съ тузомъ, валетомъ и еще одной картой, не берите короля сыграннаго вашимъ лѣвымъ противникомъ, ибо вы заставляете его перемѣнить масть или уступить вамъ руку.

Съ тузомъ, дамой и другими, кладите маленькую, а на валета сыграннаго вашимъ противникомъ справа, кладите туза. Никогда хорошій игрокъ, имѣя короля, валета и десятку, не начнетъ съ валета, — слѣдовательно класть даму значило бы подводить себя.

При трехъ картахъ одной масти, фигуру слѣдуетъ бить фигурой, но при четырехъ это недопустимо.

Если игра идетъ на седьмое *леве*, дѣлайте *инвйтъ* бланковыми картами (синглетонами), форсируйте партнера. Козырять слѣдуетъ осторожно. Если козырная масть раздѣлилась приблизительно поровну между вами и партнеромъ, то при отсутствіи сильной масти, слѣдуетъ сбѣдать выходъ съ небольшого козыря, чтобы заручить партнера и дать ему возможность отыграть свою сильную масть.

При *инвйтѣ* партнера въ вашу масть слѣдуетъ бить его карту младшей картой *секанса*, чтобы показать ему свою силу. Карту-же противника слѣдуетъ бить всегда старшей картой *секанса*.

Крыть *инвйтъ* противника нужно по слѣдующимъ правиламъ: при королѣ и дамѣ нужно бить одной изъ этихъ картъ, при дамѣ валетъ самъ третей, сносить валета, съ двумя или болѣе *фосками* сносить самую младшую.

Имѣя заручку въ козыряхъ, нѣсколько отыгранныхъ мастей и одну *фоску*, слѣдуетъ ходить съ послѣдней.

Если партнеръ не бьетъ отыгранную карту, необходимо заручиться и выкозыривать. На девятку и десятку партнера

надо класть фигуру, если при фигурѣ одна маленькая, если же ихъ нѣсколько, то слѣдуетъ пропустить и брать тузомъ, если онъ есть.

Выходить съ тринадцатой карты, пока еще не выкозыряны всѣ козыри, нельзя.

Имѣя туза, короля и двухъ козырей, нужно козырять три раза тогда, когда вашъ партнеръ съ самаго начала игры, дѣлаетъ съ козыря *инвита*. Если же онъ играетъ девятку или другую какую карту, то ее въ первый разъ нужно пропустить. Это даетъ возможность, послѣ трехъ ударовъ козырей, быть въ рукѣ.

При тузѣ, дамѣ и десяткѣ инвита своего противника справа, играть слѣдуетъ десятку.

Въ случаѣ отказа лѣваго противника бить отыгранную карту козыремъ, въ виду того чтобы не попасть подъ *сюркупъ* вашего партнера, и если онъ сноситъ маленькую карту, то имѣя старшую карту той масти, которую онъ сноситъ, нужно прежде открыть ее, а потомъ уже продолжать первую масть, которую бьютъ.

Если выдутъ всѣ козыри, тогда имѣя старшую карту масти своего противника, можно играть собственную масть.

Неопытные игроки, всегда жалѣютъ разстаться съ большимъ козыремъ. Это серьезный недостатокъ. Если вашъ противникъ играетъ сильную масть, нужно бить козыремъ сейчасъ-же, чтобы не дать возможности его партнеру сбросить плохія карты. Не слѣдуетъ бить старшимъ козыремъ, при маленькихъ картахъ, чтобы не попасть подъ *сюркупъ*.

Опытный игрокъ, дѣлая, выходъ съ козырей, идетъ съ маленькой карты, а въ другихъ мастяхъ начинаетъ съ короля.

Если остается три карты съ маленькимъ козыремъ, то слѣдуетъ играть съ послѣдняго, чтобы уступить ходъ своему противнику.

Въ игрѣ имѣетъ большое значеніе *тенасъ*. Чтобы сдѣлать-ся хорошимъ игрокомъ, его нужно понять. Пояснимъ это примѣромъ: *А* имѣетъ туза, даму и маленькую карту какой-нибудь масти, а *Б* имѣетъ короля, валета и одну карту, и если *А* играетъ маленькую, то онъ остается *тенасъ* и дѣлаетъ два *леве*; играя же туза, онъ теряетъ *тенасъ* и дѣлаетъ одно

леве. Но если *Б* долженъ дѣлать *инвита*, то онъ не имѣетъ *тенасъ* и какую бы карту онъ ни игралъ, онъ можетъ сдѣлать одно только леве и больше ничего.

Пояснимъ это другимъ примѣромъ.

А, первый въ рукѣ, остается съ четырьмя картами, т. е. вторая и четвертая козырей, тузъ и маленькая масть, которую еще не играли; девять козырей сыграны. *Б*, его противникъ слѣва, имѣетъ первую и третью карту козырей, короля и маленькую карту масти, которой *А* играетъ туза.

Какую карту долженъ играть *Б*?

Короля, для того, чтобы имѣть возможность выиграть три или два *леве*. Если же онъ удержитъ короля, то поставитъ себя въ невозможность сдѣлать три *леве*. Помѣстивъ передъ собой карты, вы увидите, что если партнеръ *Б* имѣетъ лучшую карту, чѣмъ партнеръ *А*, то онъ воспрепятствуетъ *А* сдѣлать того или другого козыря, чего онъ достигъ бы, если бы *Б* удержалъ короля.

Почти всегда случается, что противникъ справа, взявъ *инвита* своего партнера королемъ или тузомъ, сейчасъ же играетъ валета. Такъ какъ нѣтъ никакой вѣроятности, въ подобномъ случаѣ въ пользу дамы, то ее и не слѣдуетъ тотчасъ-же класть, а необходимо выждать другого случая, гдѣ она можетъ принести играющему пользу.

Всѣ почти игроки считаютъ за непрѣмное правило, играть *синглтонъ* не иначе, какъ имѣя необходимое количество козырей.

Если играющіе не понимаютъ *инвита*, способа играть *се-кансами* и не слѣдятъ внимательно за всѣми падающими картами на столъ, то имъ никогда не достигнуть хорошихъ результатовъ въ такой игрѣ какъ ералашъ.

Г Л А В А XIII.

Безикъ.

Безикъ во Франціи считается самой любимѣйшей игрой. между всѣми классами населенія. Въ него играютъ отъ самаго высшаго слоя общества до самаго низшаго. Безикъ игра изобрѣтенная французами во Франціи, очень быстро приобрѣла право первенства предъ всѣми карточными игроками.

У насъ въ Россіи рѣдко можно встрѣтить гдѣ либо въ домѣ, что бы играли въ безикъ, иногда развѣ въ клубѣ, да и то это явленіе исключительное.

Общія правила при игрѣ въ безикъ. Обычная форма игры въ безикъ, — это *безикъ вдвоемъ*. Для игры требуются двѣ преферансовыхъ колоды по 32 карты. Эти двѣ колоды перемѣшиваются, тасуются и сдаются. Начинаютъ съ того, что сдающій по одной картѣ даетъ себѣ и партнеру по 8 картъ, открываетъ козырь; остальные карты составляютъ талонъ.

Выхоженные карты пополняются изъ талона, чтобы у каждаго игрока постоянно было на рукахъ по 8 картъ.

Ходъ принадлежитъ взявшему взятку. При встрѣчѣ картъ одинаковаго достоинства взятка принадлежитъ сдѣлавшему ходъ.

Пока талонъ еще не разобранъ, особыхъ правилъ предписать нельзя и въ дѣлѣ выходовъ и сбрасыванья картъ игрокамъ можетъ быть предоставленъ полный произволъ, но когда талонъ уже разошелся, правило игры требуетъ отдавать или перекрывать каждую пойденную карту требуемой мастью, въ случаѣ же ея отсутствія — крыть козыремъ. Предѣлъ игры опредѣляется количествомъ фишъ, которыя требуются разыграть. Обыкновенно это количество опредѣляется цифрой 1000.

Наставленія для игры въ безикъ.

Играющій долженъ привыкнуть къ составленію марьяжей и группъ, чтобы скорѣе достигъ 1000 поэновъ.

Онъ долженъ сбывать младшія карты и стараться крыть тѣми, которыя будутъ считаться.

Если у игрока рядъ картъ одной масти, то онъ долженъ ходить съ нихъ смѣло, чтобы *запутать* своего партнера и заставить его сбрасывать старшія карты или бить козырями.

Нужно придерживать на рукахъ королей и дамъ для марьяжей, или группы изъ четырехъ королей и четырехъ дамъ. Также и тузовъ, чтобы составить группу изъ четырехъ тузовъ; пиковыхъ дамъ и бубновыхъ валетовъ для безика и двойнаго безика и наконецъ козырей, чтобы можно было распоряжаться партіей: брать взятки и имѣть возможность объявлять. Во всякомъ случаѣ нужно пользоваться этими правилами съ умѣренностью, изъ опасенія, какъ бы не испортить своей партіи.

Если вы замѣчаете, что къ концу колоды, вашъ партнеръ собирается сдѣлать какое-нибудь важное объявленіе или хочеть объявить выигрышъ, то нужно стараться, при помощи старшихъ козырей, не допускать его до колоды, набирать взятки и взять себѣ послѣднюю.

Какъ только будетъ объявлена группа въ четыре туза, то нужно крыть ими, за исключеніемъ туза козырей, котораго нужно приберечь для козырной мажорной *квинты*.

Точно также поступаютъ и съ королями и дамами, марьяжи которыхъ или группы уже были объявлены.

Что же касается до валетовъ, то нужно беречь только бубновыхъ для безика и козырныхъ для козырной квинты.

Пиковыя дамы образуютъ собой и безикъ, и марьяжъ. Поэтому ихъ тоже слѣдуетъ беречь.

Счетъ при игрѣ въ безикъ.

Расчетъ при игрѣ въ безикъ ведется по стоимости картъ, который идетъ въ слѣдующемъ порядкѣ.

Тузъ имѣеть	11 очковъ.
Король	4 "
Дама	3 "
Валетъ	2 "
Десятка	10 "

Остальные карты положительно ни во что не считаются, но между тѣмъ какъ онѣ имѣютъ старшинство при розыгры. шѣ, такъ напр., девятка, какъ старше восьмерки. имѣетъ право ее перекрывать, восьмерка перекрываетъ семерку; но козырная семерка, понятно, можетъ перекрывать старшія не козырные карты каковы: тузъ, король и т. д.

Тотъ, кто имѣетъ семерку козырей, записываетъ за нее 10 очковъ.

Если сдающій откроетъ семерку, предназначенную служить козыремъ, то онъ также пишетъ за нее 10 очковъ.

Если бы семерка козырная была на рукахъ, то ею что бы воспользоваться двойной сдачей, слѣдуетъ подмѣнить открытого, лежащаго на столѣ козыря, тогда записывается 10 очковъ за то, что семерка эта была на рукахъ, и 10 очковъ за то, что она сдѣлалась настольнымъ открытымъ козыремъ.

Группы и марьяжи при игрѣ въ безикъ имѣютъ различныя стоимости, а именно:

Четыре туза на одной рукѣ равняются 100 фишъ.

Четыре короля = 80 фишъ.

Четыре дамы = 60 фишъ.

Четыре валета = 40 фишъ.

Марьяжъ называется то, когда на рукахъ будетъ король и дама одной и той-же масти.

Не козырной марьяжъ = 20 фишъ.

Козырной марьяжъ = 40 фишъ.

Двойной не козырной марьяжъ т. е. двѣ дамы и два короля одной и той-же масти = 40 фишъ.

Двойной козырной = 80 фишъ.

Дама пикъ и бубновый валетъ называются безикомъ и стоимость его равна 40 фишъ.

Двойной безикъ, т. е. два бубновыхъ валета и двѣ дамы пикъ = 500.

Двѣ козырные семерки = 20.

Мажорныя квинты, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и десятка одной масти = 100.

Квинта же мажорная козырная = 250.

Прежде чѣмъ не взять четырехъ взятокъ, никто не имѣетъ права объявить ни марьяжа, ни квинты, ни десятка.

Всѣ объявленія дѣлаются тогда, когда имѣете на рукахъ семь взятокъ, а восьмая или сброшена или ею накрыта взятка. Когда объявленіе сдѣлано, тогда только изъ колоды берется восьмая карта.

Въ то время, когда карты, лежащія въ колодѣ на столѣ, будутъ всѣ разобраны, всѣ объявленія марьяжа и пр. оканчиваются и въ расчетъ забывчивость игрока не принимается и не допускается.

Равно не допускается дѣлать подрядъ два какихъ-бы то ни было объявленій.

Когда начался розыгрышъ не дозволяется смотрѣть взятки ни свои ни чужія; а также не дозволяется пересчитывать тѣ карты, которыя остались въ колодѣ.

Тотъ, кто возьметъ послѣднюю взятку, приписываетъ себѣ 10 очковъ.

Штрафы при игрѣ въ безикъ слѣдующіе:

Если играющій не вѣрно объявитъ, т. е. покажетъ, то чего у него не имѣется на рукахъ, то всѣ у него имѣющіеся не считанные очки уничтожаются и счетъ ведется снова.

Если игрокъ какимъ-либо образомъ нечаянно, по ошибкѣ возьметъ лишнюю карту изъ колоды, то обязанъ со своей записи списать 50 очковъ.

Тотъ, кто первый сдѣлаетъ 1000 очковъ, — выигрываетъ партію.

Объявлять, что партія окончена, можно тогда лишь, когда колода вся разобрана и розыгрышъ оконченъ.

Если бы оказалось, что у обоихъ игроковъ образовалось по 1000 фишъ, то въ данномъ случаѣ выигранная партія остается за тѣмъ, кто возьметъ послѣднюю взятку.

Различные виды безина.

Безинъ втроемъ.

Партія эта играется въ 1500 поновъ въ три колоды. Сдающій тасуетъ карты и даетъ снять играющему слѣва. Онъ сдаетъ карты слѣва направо по двѣ, или по двѣ и по три, чтобъ у каждаго было восемь. Двадцать пятая вскрываетъ Карточный игрокъ.

вается и служить козыремъ. Карты колоды кладутся *восью*, потому что ихъ много.

Начинаетъ первый играющій справа, а взявши взятку, продолжаетъ. Игра продолжается слѣва направо. Вышеприведенныя правила прилагаются и для безика втроемъ.

Три дамы пикъ и три валета бубень, взятыхъ вмѣстѣ, стоятъ 1500 поэновъ. Это ударъ весьма рѣдкій.

Безикъ вчетверомъ.

Партія эта играется съ партнерами, двое противъ двоихъ. Играютъ въ три колоды.

Жребій опредѣляетъ игроковъ, которые должны играть вмѣстѣ.

Иногда играющіе сами выбираютъ себѣ партнеровъ.

Каждый играющій, послѣ того какъ взялъ взятку, имѣетъ право объявлять *марьяжи*, *группы*, *безики* и другія выгодныя соединенія картъ.

Поэны каждой игры присоединяются въ продолженіе партіи.

Взятки собираются въ кучу однимъ изъ партнеровъ, а счетъ очкамъ ведется сообща. Последняя взятка, дающая 10 очковъ, дѣлится между всѣми партнерами пополамъ.

Для безика вчетверомъ правила одни и тѣ-же, какъ вдвоемъ.

Игра въ безкозырный безикъ.

Всѣ правила, число игроковъ и пр. вполне то-же, что и въ предыдущихъ безикахъ, но разница только въ томъ, что козыри не вскрываются, а объявляются тѣмъ игрокомъ, который покажетъ первый марьяжъ и тотъ марьяжъ, который будетъ показанъ первымъ, той масти будутъ и козыри.

Этотъ первый марьяжъ, который назначаетъ козырей, цѣнится въ 40 фишъ.

Двойной марьяжъ, назначающій козыри, цѣнится въ 80 фишъ.

Козырная квинта можетъ быть объявлена не ранѣе того, когда были объявлены козыри, и за нее записывается 300 фишъ.

Козырная семерка въ безикѣ безкозырнымъ положительно никакого значенія не имѣетъ, а потому за нее и ничего не приписывается.

Безики же, тузы, короли, дамы и валеты могутъ объявляться ранѣе объявленія козырей.

Все прочее по правиламъ обыкновенныхъ безиковъ.

ГЛАВА XIV.

Пикетъ.

Происхожденіе игры въ пикетъ. Относительно происхожденія игры въ пикетъ мнѣнія историковъ карточной игры расходятся. Одни предполагаютъ, что слово *пикетъ* произошло отъ одной таліи этой игры, которая называется *pic*. Другіе настаиваютъ на томъ, что игра названа пикетомъ потому, что очень пикантна. Но оба эти мнѣнія мало имѣютъ доказательствъ въ свою пользу.

Но что дѣйствительно неоспоримо, такъ это то, что пикетъ есть одна изъ занимательнѣйшихъ карточныхъ игръ и что, она никогда не выходила изъ моды, благодаря своему интересу.

Пикетъ былъ изобрѣтенъ въ царствованіе Карла VII, по случаю одного балета, даннаго этимъ королемъ въ Шилонскомъ замкѣ. Всѣ дѣйствующія лица изображали собою карты. Впереди шли четыре валета, какъ мы, прокладывая дорогу тѣмъ важнымъ лицамъ, которымъ они предшествовали. За ними слѣдовали, короли, ведя подъ руки дамъ. Потомъ, танцуя, они составляли изъ себя *квинты*, *кварты* и масти, попеременно сходились и смѣшивались.

Балетъ пикета, просмотрѣнный и дополненный, послужилъ интермедіей для „*Торжество дамъ*“ комедіи Томаса Корнеля, данной на театрѣ отеля Генего, въ Парижѣ. Къ четы-

реми валамъ, которые открывали шестіе, прибавили четырехъ рабовъ, изъ которыхъ каждый несъ шлейфъ дамы. Рабы эти изображали собою: первый—игру въ мячи; второй—бильярдъ; третій—кости, и четвертый—триктракъ.

Впрочемъ составъ колоды, употребляемой для пикетной игры, остался тотъ же, какъ и при ея изобрѣтеніи, и правила игры мало измѣнились.

Общее понятіе о пикетѣ.

Играютъ вдвоемъ.

Колода состоитъ изъ тридцати двухъ картъ, по восьми, въ каждой масти, которая по своему старшинству идутъ въ слѣдующемъ порядкѣ: тузъ, король, дама, валетъ, десятка, девятка, восьмерка, семерка.

Всегда играютъ въ двѣ колоды, которые тасуетъ каждый самъ для себя играющій, но снимаетъ противникъ.

Передъ началомъ каждого *королика*, опредѣляется сдача по картамъ. Что такое короликъ, будетъ сказано далѣе.

Начинаютъ съ того, что каждому играющему даютъ по 12 картъ. Оставшіяся восемь картъ распредѣляютъ такъ: пять откладываются направо, а три налево, что и служитъ прикупкой. Прикупка лѣвая есть принадлежность сдающего, а правая его противника.

Терминологія пикетной игры.

Напотъ (сдѣлать). Взять всѣ двѣнадцать взятокъ, не давши противнику ни одной, что считается сорокъ поэновъ.

Равныя карты Взять столько же взятокъ, сколько и противникъ; въ этомъ случаѣ ни тотъ, ни другой не считаютъ за карты.

Бѣлыя карты (Cartes blanches). Не имѣть ни одной фигуры на рукахъ до сноса, что стоитъ десять поэновъ.

Сносить. Обрасывать съ рукъ карты.

Faire les cartes (тасовать), взять взятокъ больше, чѣмъ у противника, или по крайней мѣрѣ семь, что стоитъ десять поэновъ

Восемь и восемнадцать. Восемь картъ одной масти подрядъ считается восемнадцать.

Семь и семнадцать. Семь картъ одной масти подрядъ.

Бываетъ семнадцать мажоръ, который начинается съ туза и кончается восьмеркой, и семнадцать, начинающіяся съ короля. Обѣ считаются по семнадцати.

Оставить карты. Не взять изъ талона всѣхъ картъ, которые бы слѣдовало взять.

Пикъ. Когда первый играющій, сосчитавъ поэны, и посредствомъ взятокъ дойдетъ до тридцати, а у противника его не сосчитано еще ничего, то это называется сдѣлать *пикъ*. Играющій прямо съ двадцати девяти переходитъ на шестьдесятъ, и продолжаетъ по прежнему прибавлять по единицѣ за каждую взятку.

Очки. Тотъ, у кого на рукахъ больше картъ одной масти, или, при равномъ числѣ, карты старше, считаетъ очки. Тотъ, кому придется считать очки, считаетъ столько, сколько имѣетъ на рукахъ картъ одной масти, кромѣ стоимости самихъ картъ. Слѣдовательно, если игра состоитъ изъ пяти и пятнадцати, то считается пятнадцать и пять за карты, что составитъ двадцать.

Точно также считаются и восемь и восемнадцать; восемнадцать и восемь составятъ двадцать шесть и т. д.

Первый играющій. Тотъ, кто первый ходитъ.

Четырнадцать. Имѣть четыре туза или четыре короля, четыре дамы, четыре валета, четыре десятки.

Квартъ. Четыре карты одномастныхъ подрядъ, и стоящія четыре очка. Есть пять разныхъ кварталъ: Квартъ-мажоръ—тузъ, король, дама, валетъ. Младшій кварталъ—десятка, девятка, восьмерка и семерка. Остальные карты называются по старшей картѣ, какъ напр. кварталъ отъ короля, отъ дамы, отъ валета.

Пять и пятнадцать. Пять одномастныхъ картъ подрядъ, считаются за пятнадцать очковъ. Есть четыре разныхъ пятнадцать. Пятнадцать мажоръ—тузъ, король, дама, валетъ,

десятка; и младшія пятнадцать начиная съ валета и кончая семеркой.

Репикъ. Если играющій сосчитаетъ на рукахъ до тридцати или болѣе, а противникъ не считалъ еще ничего, то онъ прямо начинаетъ считать съ девяносто, прибавляя, какъ обыкновенно, по очку за взятку.

Шесть и шестнадцать. Шесть картъ одной масти подрядъ стоятъ шестнадцать очковъ. Шестнадцать-мажоръ, если карты начинаются отъ туза; можетъ быть шестнадцать отъ короля и отъ дамы.

Секансъ—нѣсколько картъ подрядъ одной масти.

Талонъ—8 картъ, отброшенные для прикупа.

Терцъ—три одномастныхъ послѣдовательныхъ карты. Терцъ отъ туза называется *терцъ-мажоръ*. Далѣе идутъ: терцъ отъ короля, дамы, валета и десятки.

Всѣ терцы считаются по три очка.

Порядокъ игры въ пикетъ. Когда карты сданы, оба играющіе разбираютъ ихъ по мастямъ.

Первый играющій имѣетъ право взять изъ талона пять картъ, взамины другихъ пяти, которыя онъ долженъ снести. Сдающій беретъ три остальныхъ, если только первый играющій не взялъ изъ своего талона меньше пяти.

Каждый изъ играющихъ долженъ снести, по крайней мѣрѣ, хотъ одну карту, отъ остальныхъ онъ можетъ отказаться.

Сдающій можетъ взять всѣ остальные карты, начиная съ тѣхъ, которыя недобралъ первый играющій.

Если первый играющій не беретъ всѣхъ пяти картъ изъ принадлежащаго ему талона, онъ долженъ объявить, пока не бралъ еще ни одной карты, сколько оставляетъ.

Первый играющій можетъ поглядѣть карты, которыя оставляетъ въ талонѣ, но онъ не имѣетъ права посмотрѣть тѣ карты, которыя оставляетъ сдающій, развѣ только онъ объявитъ ту масть, въ которой будетъ играть. Если онъ затѣмъ не будетъ играть въ той масти, которую объявилъ, то сдающій имѣетъ право указать самъ ту масть, въ которой онъ долженъ играть.

Передъ тѣмъ, какъ сносить, играющій, у котораго на рукахъ не окажется ни одной фигуры, отмѣчаетъ десять позновъ за *блмыя* карты (cartes blanches).

Затѣмъ считаются очки, восемь и восемнадцать, семь и семнадцать, шесть и шестнадцать, квинты, кварталы, терцы, четырнадцать тузовъ, королей, дамъ, валетовъ и десятокъ, потомъ десять позновъ въ картахъ или сорокъ за капотъ.

Когда карты уложены по мастямъ, прежде всего нужно посмотрѣть, нѣтъ-ли на рукахъ *блмыхъ* картъ, т. е. ни одной фигуры. Въ такомъ случаѣ, какъ только противникъ сдѣлаетъ сносъ, раскладываютъ игру свою на столѣ и считаютъ десять позновъ, даже до счета очковъ. Это служитъ для того, чтобъ объявить пикъ (pic) и репикъ (repic), а также мѣшаетъ противнику объявить девяносто.

Цѣль сноса состоитъ въ томъ, чтобъ образовать игру свою такимъ образомъ, чтобъ имѣть больше очковъ, чѣмъ у противника, или, подбирая масть, или старшія карты, которыя считаются больше.

Когда сносятъ, то удерживаютъ на руку масть самую сильную, потому что гораздо выгоднѣе имѣть сорокъ одно очко въ одной масти, нежели сорокъ четыре въ другой, въ которой нельзя рассчитывать на *квинту*.

Нужно также сносить, соображаясь съ тѣмъ, чтобъ получить четырнадцать, т. е. четыре туза, четыре короля, четыре дамы, четыре валета или четыре десятки.

Если у васъ есть четырнадцать тузовъ, то противникъ вашъ не можетъ считать уже четырнадцать королей, вы же можете считать даже четырнадцать десятокъ. Ваши старшіе четырнадцать уничтожаютъ его четырнадцать и не только даютъ ему право считать свои младшія четырнадцать но и три дамы, три валета, и т. д. Ниже десятки четырнадцать не считаются.

Три туза считаются старше трехъ королей. Слѣдовательно, тотъ, у котораго на рукахъ три туза, можетъ считать и три валета и три десятки, даже, если у противника на рукахъ есть три дамы или три валета. Но четыре валета или четыре десятки старше трехъ тузовъ и т. д.

Точно также поступают при счетѣ восьми, семи, шести, пяти картъ, *кортъ* и *терцій*. Шестъ картъ, напримѣръ, даютъ право считать младшую терцъ, даже, если у противника на рукахъ и будетъ квинта.

Сдающій начинаетъ считать свою игру только тогда, когда его противникъ уже сдѣлалъ ходъ, и показываетъ свои очки, если только они не отбиты картами противника и затѣмъ сбрасываетъ карту на первый ходъ противника, стараясь взять взятку за что онъ къ своему счету прибавляетъ единицу, прибавивъ затѣмъ еще единицу за свой ходъ. Оба играющіе за каждый свой ходъ во все продолженіе игры, такимъ образомъ, прибавляютъ по единицѣ, одну фишъ стоятъ также и каждая взятка.

Если сдающій замѣтилъ, еще до начала хода, что карты его противника не годятся, то онъ имѣетъ право считать свои очки. Если число картъ у обоихъ игроковъ одинаково, то счетъ картъ остается за тѣмъ игрокомъ, у котораго онѣ сильнѣе, причемъ сила картъ опредѣляется по ихъ очкамъ. Въ этомъ случаѣ тузъ считается 11, фигуры и десятка по 10, а остальные карты—9, 8 и 7. У кого, такимъ образомъ, масть окажется сильнѣе, тотъ и считаетъ свои карты.

Случаи при объявленіи картъ, когда одинъ партнеръ *хва-лится*, а другой заявляетъ, что его объявленіе не годится, сводятся къ слѣдующему:

1) Карты перебиваются большимъ числомъ картъ, о чемъ мы уже имѣли случай говорить т. е. четыре карты перебиваютъ шестью и т. д.

2) При равенствѣ квинтъ и при неравенствѣ картъ, считается только большее число картъ, квинты, кварталы и терцы, находящіеся при нихъ не считаются. Такъ напр. предположимъ, что одинъ игрокъ объявилъ, что у него пять картъ и пятнадцать квинта, а у другаго игрока нашлось шесть картъ и такіе же ровныя пятнадцать, то считаютъ только шесть картъ. Или когда у одного игрока шесть картъ неравныхъ, а другаго пять но равныхъ, то первый игрокъ считаетъ шесть и второй пятнадцать.

3) Терцъ-мажоръ перебивается простымъ кварталомъ, даже идущимъ отъ десятки.

4) Если одинъ игрокъ остановитъ другаго какимъ-нибудь объявленіемъ, то ни *никъ*, не *репикъ* не можетъ быть, а потому счетъ не можетъ возвыситься до шестидесяти или до девяноста.

Когда играющій объявитъ то, чего у него нѣтъ, и не поправить своей ошибки до хода, онъ ничего не можетъ считать за эту талію и играть въ *молчанку* (*à la muette*), то есть онъ можетъ брать взятки, но не считая ихъ, между тѣмъ какъ противникъ одинъ считаетъ и очки и взятки.

Нужно обратить вниманіе на то, что взятка можетъ считаться въ два позна, по одному для каждого играющаго. Первый играющій ходитъ и говоритъ *одинъ*, второй беретъ ее старшей картой и тоже говоритъ *одинъ*, и продолжаетъ играть съ другой карты, говоритъ *два*.

Но прежде чѣмъ продолжать, нужно взвѣсить благопріятные и неблагопріятные шансы этой игры.

Въ пикетѣ есть три случайности: *никъ*, *репикъ* и *капотъ*, которые всѣ могутъ быть въ продолженіе одной таліи. Напримѣръ, предположимъ, что играющій имѣетъ четыре старшихъ терца, что карты его годятся и его первый ходъ. Онъ считаетъ четыре за очки, двѣнадцать за четыре терца, четырнадцать за четыре туза, четырнадцать за четыре короля, четырнадцать за четыре дамы, шестидесять за *репикъ*, тринадцать за ходы и сорокъ за *капотъ*, что все вмѣстѣ составляетъ двѣсти. Можетъ быть, что такой таліи никогда и не бывало, но нужно замѣтить впрочемъ, что она была бы очень хороша, еслибы представилась.

Чтобы сдѣлать *никъ*, то есть считать отъ 60 вмѣсто 30, нужно ходить первому. Потому что если вашъ противникъ скажетъ *разъ*, а онъ непремѣнно его скажетъ, если его первый ходъ. или въ томъ случаѣ если онъ возьметъ взятку, прежде чѣмъ вы скажете двадцать девять, вы не можете уже считать отъ *шестидесяти*. Тотъ, кто, имѣя *никъ*, считалъ отъ *тридцати* вмѣсто *шестидесяти*, можетъ поправить ошибку свою до тѣхъ поръ, пока не сниметъ карты для слѣдующей таліи. Но когда карты уже сданы, то поправить ошибку будетъ поздно.

Если же кто либо изъ игроковъ забылъ объявить что нибудь для своего счета, то эту ошибку можно исправить только до первого хода.

Взявшій послѣднюю взятку считаетъ за нее не одно очко, а 4.

Игрокъ, взявшій всѣ 12 взятокъ и объявившій объ этомъ заранѣе, дѣлаетъ *открытый капотъ* и записываетъ за него 80 фишъ. Если 12 взятокъ взяты безъ предварительнаго объявленія, такой случай называется *закрытымъ капотомъ*, который стоитъ 40 фишъ.

Лезой называется леве въ 7 взятокъ, и она стоитъ 10 фишъ, которыя записываетъ партнеръ, взявшій больше половины взятокъ.

У кого на рукахъ окажутся исключительно однѣ фигуры, къ числу которыхъ относятся и десятки, то это называется *cartes rouges*—красныя карты, за которыя приписывается 30 поэновъ.

Карты которыя были всѣ въ счету называются *cartes blanches* и стоятъ 20 поэновъ.

Какъ только окончена талія, каждый долженъ отмѣтить поэны, которыя онъ сдѣлалъ, и начинаютъ играть снова до конца партіи.

Запись игры въ пикетъ.

При окончаніи розыгрыша записи одного вычитаются изъ записи другого игрока. Напр. у одного игрока 54 и другого 21, первый вычитаетъ очки второго и получаетъ въ итогѣ 33, которыя и записываетъ на столѣ. По окончаніи второй игры дѣлаютъ расчетъ точно такимъ же образомъ, записываетъ напр. второй игрокъ 48. Тогда онъ вычитаетъ прежнюю запись первого игрока и записываетъ у себя 120 сбоку. Партія должна состоять изъ шести игръ, послѣ каждаго двухъ производится вышесказанное подсчитываніе и результатъ подчеркивается.

Вотъ форма записи:

Запись одного игрока.

33	
65	130
22	120

Запись другого игрока.

48	120
37	
6	

Здѣсь показаны записи полной, оконченной партіи. Сбоку за вертикальной чертой, записывается остатокъ вычитанія съ прибавленіемъ 100 фишъ. Каждая двѣ игры называются „королики“, о чемъ мы уже упомянули.

Изъ вышеуказанныхъ записей у первого игрока во второмъ корوليки было 65, а у второго 37, первый игрокъ, дѣлая вычитаніе изъ своей записи эту цифру,—получаетъ 28, а потому съ прибавленіемъ 100 ему слѣдовало бы записать сбоку 128, но такъ какъ обыкновенно принято записывать королики въ круглыхъ цифрахъ, то поэтому онъ записываетъ не 128 а 130. Единицы на концахъ переходятъ въ десятки.

Въ то время, когда получились три королика, т. е., съ игрою шести партій, то дѣлаютъ расчетъ такимъ образомъ:

Запись 1-го игрока.

33
+ 65
22
120

Запись 2-го игрока.

48
+ 37
9
91

Сложивъ записи игръ дѣлаютъ вычитаніе меньшей суммы изъ большей; въ данномъ случаѣ: 120—91=29.

Къ этимъ 20 фишамъ выигравшій за окончаніе прибавляетъ 100 фишъ и, округляя цифру 29 на 30, получить 130, которыя онъ приписываетъ къ своимъ двумъ короликовымъ поэнамъ, такъ что получается:

1-й короликъ	130
2-й „	120
результатъ	130
Итого	+ 380

Изъ этой записи слѣдуетъ вычесть запись королика второго игрока:

$$\begin{array}{r} + 380 \\ - 120 \\ \hline \text{Выигрышъ определяется} + 260. \end{array}$$

Если по окончаніи какой-либо игры у обоихъ партнеровъ получатся одинаковыя цифры, напр., хоть по 20 фишъ, такая партія называется рефетомъ и при слѣдующемъ полученномъ короликѣ, вся запись игры считается вдвойнѣ, напр. если бы запись игры была 50 то она записывается 100 и т. д.

Полученный рефетъ въ записи игры обозначается, который для окончанія королика весьма важенъ, такъ какъ если кто имѣетъ этотъ ноль въ первой партіи, и сдѣлалъ другую, то онъ записываетъ короликъ, что означаетъ, что имъ сдѣлана двѣ партіи, напр., вторая партія была 31, округляя ее въ сорокъ имѣя право воспользоваться припискою 100 фишъ, такъ какъ былъ рефетъ, (изображенный нулемъ) то итогъ получится 130. Далѣе игры идутъ уже увеличеннымъ счетомъ.

Если рефетъ произойдетъ въ послѣдней или въ предположѣнной игрѣ т. е. когда полного королика не остается, то онъ переносится на слѣдующую партію.

Бываетъ иногда и такъ, что впрочемъ случается рѣдко, когда одинъ изъ игроковъ въ продолженіи цѣлой партіи не запишетъ у себя ни одной цифры; такая партія называется *с к в о з н о ю*, за которую противная сторона записываетъ себѣ 100 фишъ.

Каждый играющій сдѣлаетъ по очереди и слѣдовательно по очереди дѣлается и первымъ играющимъ, если только партія не кончается въ одну талію.

Когда начинается другая партія, снова снимаютъ карты, чтобы узнать, кто будетъ первый играющій, если только не условились впередъ о томъ, что *сдача* будетъ по очереди или первымъ играющимъ будетъ проигравшій.

Практическіе совѣты для играющихъ въ пикетъ.

Сносъ картъ играетъ большую роль, а потому изъ длинныхъ мастей сносить никогда не слѣдуетъ, но всегда лучше ихъ удерживать, потому что при помощи прикупки можетъ составиться въ этой масти игра.

Также очень полезно не сбрасывать фигуры, такъ какъ одинаковымъ значеніемъ могутъ найтись эти фигуры въ прикупкѣ и составить игру *четырнадцать* или *тринадцать*, что очень важно, о чемъ мы сейчасъ скажемъ.

Главное, что важно при покупкѣ, это составить себѣ такія карты, которые имѣли бы *кварты*, *терцы* или *четырнадцать*.

Расчеты для правильного сноса.

Чтобы извлечь выгоду изъ разнообразныхъ шансовъ, которыя представляютъ сложный характеръ игры въ пикетъ, нужно узнать различныя комбинаціи, которымъ подвергаются двадцать картъ, изъ которыхъ двѣнадцать на рукахъ у противника и восемь въ талонѣ.

20 картъ при сносѣ 2 и при покупкѣ 2 составляютъ 190 комбинацій; при 5 картахъ можетъ быть 10 сносозъ, при 3 картахъ 3.

20 картъ при сносѣ 3 и при покупкѣ 3 составляютъ 1140 комбинацій; при пяти картахъ можетъ быть 10 сносозъ; при 3 только 1.

20 Картъ при сносѣ 4 и при покупкѣ 4 составляютъ 4845 комбинацій; при 5 картахъ можетъ быть 5 сносозъ.

20 Картъ при сносѣ 5 и при покупкѣ 5 составляютъ 15,504 комбинацій; при 5 картахъ только 1 сносъ.

Отсюда слѣдуетъ:

1° Что *первый играющій* имѣетъ 3 шанса противъ 1, шанса вѣроятнаго, что онъ купитъ одну извѣстную карту; 18 противъ 1 шанса что онъ ихъ вытащитъ двѣ извѣстныхъ; 113 противъ 1 для 3,668 противъ 1 для 4 картъ и наконецъ 15503 для 5-ти.

2° Что второй имѣетъ 17 шансовъ противъ 3 шансовъ вѣроятныхъ купить одну извѣстную карту; 62 противъ 1 для двухъ картъ и 1139 противъ 1 для 3.

Замѣчаніе. Когда у перваго играющаго нѣтъ ни туза, ни короля, то можно держать 15 противъ 1, что онъ купить четыре туза, короля и т. д.; 479—что онъ купить трехъ тузовъ, королей и т. д.; 3,359 за двухъ тузовъ, королей и т. д.; 7,279 за 1 туза, короля и т. д.

3° Если при 20 картахъ 5 картъ сносятся и 5 прикупаются, то шансы перваго играющаго, если онъ только не придержалъ нѣкоторыхъ картъ прикупить 4 тузовъ и т. д.; относятся какъ 1 къ 962; для прикупа 3 тузовъ шансы его будутъ относиться какъ 33 къ 5504; двухъ королей какъ 3 къ 15504 и одного короля и т. д.; какъ 5 къ 2.

4° По вышеизложенному положенію (3°) мы находимъ, что вѣроятности которыя имѣетъ *первый играющій, имѣя уже туза*, купить еще трехъ тузовъ, королей и т. д.; равняются 1 противъ 113 шансовъ неблагоприятныхъ, 2 тузовъ 1 противъ 6 неблагоприятныхъ и наконецъ одного туза 3 благоприятныхъ шанса противъ 2 не въ его пользу.

5° Когда *первый играющій получилъ двухъ тузовъ и т. д.*: то онъ имѣетъ только 1 шансъ противъ 18, что онъ купить еще двухъ тузовъ, королей, и т. д.; и 4 шанса противъ 5, что онъ купить одного.

6° Если первый играющій получилъ двухъ тузовъ или двухъ королей, то можно держать 17 противъ 2 что онъ купить остальные 2 туза или 2 короля.

7. Если первый играющій не получилъ ни туза, ни короля, то шансы его купить туза или короля заразъ или въ двѣ карты, относятся какъ 1 къ 11; въ *три* карты какъ 1 къ 4; въ *четыре*—какъ 5 къ 9 и наконецъ въ 5 картъ какъ 31 къ 33.

8° Точно также имѣющій 29 противъ 28 что послѣдній играющій, не получившій туза и т. д. купить одного или нѣсколькихъ.

Общіе шансы.

Можно держать 5 противъ 4, что первый играющій выиграетъ игру.

Когда А и В начинаютъ, то тотъ, который (въ рукѣ), имѣетъ 25 шансовъ въ свою пользу противъ 20, что онъ выиграетъ партію.

Если А имѣетъ уже партію, а В нѣтъ, то шансы благоприятные для А, до снимки колоды, относятся къ неблагоприятнымъ какъ 27 къ 23

Но когда онъ въ рукѣ, то какъ 16 къ 5

Если В въ рукѣ, то шансы въ пользу А будутъ относиться какъ 38 къ 23

Если А уже имѣетъ двѣ партіи, а В ни то благоприятные шансы для А, до снимки колоды, относятся къ неблагоприятнымъ какъ 38 къ 22

Если А въ рукѣ, то какъ 21 къ 7

Если онъ не въ рукѣ, то какъ 25 къ 7

Виды пикета. 1. Пикетъ воровской (voleur).

Его играютъ вчетверомъ и употребляютъ, какъ при пикетѣ вдвоемъ, колоду въ тридцать двѣ карты.

Играютъ двое противъ двоихъ: по старшей картѣ узнаютъ, кого будутъ имѣть партнеромъ.

Когда партія составлена, играющіе садятся крестъ на крестъ партнеры одинъ противъ другого. Тотъ кто тасуетъ карты, даетъ ихъ снимать своему противнику слѣва.

Карты сдаются по двѣ, начиная справа, до восьми каждому и ничего не остается для талона.

Въ пикетѣ вчетверомъ нѣтъ талона, а слѣдовательно и сноса.

Два партнера не могутъ объявить одинаковое число очковъ. Если первый объявляетъ сорокъ очковъ, то второй можетъ считать свои очки только въ томъ случаѣ, если они больше сорока.

Но оба партнера могут считать вместе остальные очки, которые годятся.

Когда партия окончена, что можно узнать по запискѣ, на которой отмѣчали туры, которые сыграли, и когда раздѣлили корзинку, всякій можетъ узнать, сколько онъ выигралъ или проигралъ. Лишніе жетоны, которыхъ раздѣлить нельзя, остаются въ пользу больше всѣхъ проигравшаго.

Можно играть одинъ противъ одного, платя другъ другу то количество жетоновъ, которымъ отмѣчаютъ каждаго играющаго.

Для всѣхъ этихъ видовъ игры, нужно слѣдовать правиламъ пикета.

2 Пикетъ нормандскій.

Играютъ въ *пикетъ* и *втроемъ*; такой пикетъ называется *нормандскимъ* и всѣ правила, записи и расчетъ игры тѣ же, какъ, при обыкновенномъ пикетѣ, но только раздаютъ изъ 32 картъ каждому по 10 и оставляютъ въ прикупъ только двѣ карты, которыя можетъ купить одинъ только сдатчикъ, прочіе же игроки на эту прикупку права никакого не имѣютъ.

Отказаться отъ прикупа сдающій можетъ, но купить не двѣ, а одну карту не можетъ.

Первое начало хвалиться, т. е. объявить, принадлежить сдатчику.

Всякій игрокъ въ то время, когда еще не былъ сдѣланъ ходъ, если сосчитаетъ до двадцати, то прямо переходитъ на *девятьсто* и такимъ образомъ продолжаетъ дальнѣйшее объявленіе, но разъ сдѣланъ ходъ, то если кто сосчитаетъ до двадцати, переходитъ только на *шестьдесятъ*.

Тотъ игрокъ, который взялъ большое число взятокъ противъ другихъ игроковъ, пишетъ за лезу десять фишъ.

За сдѣланный копотъ, пишутъ только двадцать фишъ, такъ какъ здѣсь копоты бываютъ очень часто.

Прежде чѣмъ начинаютъ играть въ пикетъ, обыкновенно условливаются въ цифрѣ, которой должна кончаться каждая партія.

Тотъ, кто первый окончить партію, выходитъ изъ игры, а оставшіеся двое продолжаютъ доканчивать и кто не сдѣлаетъ требуемое количество условленныхъ очковъ для окончанія партіи, платитъ двумъ выигравшимъ игрокамъ.

Королики, какъ и въ обыкновенномъ пикетѣ состоятъ такъ же изъ двухъ партій.

Г Л А В А XV.

М у ш к а.

Мушка давнымъ давно составляетъ любимое времяпрепровожденіе карточной игры въ семейныхъ домахъ. А такъ какъ игра въ мушку не представляетъ собою никакихъ сложныхъ размышлений, расчетовъ и т. п., то въ нее преимущественно играютъ въ дамской компаніи, причемъ допускаются не только разговоры, не касающіеся до игры, но даже при игрѣ этой, чтобы она еще была болѣе веселая, допускаютъ пѣніе, музыка, рассказы разныхъ анекдотовъ, остроты, дневныя новости и пр., въ этомъ родѣ, такъ какъ все это никакого вреда при игрѣ въ мушку не можетъ сдѣлать, такъ какъ сосредоточиваться, вдумываться и запоминать, что либо при этой игрѣ, положительно становится лишнимъ, въ ней требуется только одинъ механизмъ рукъ,—не болѣе.

Игра мушка имѣетъ главныхъ шесть вариантовъ, а именно:

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1) Обыкновенная мушка; | 4) Мушка шутиха; |
| 2) Мушка Лентюрлю; | 5) Мушка мистигри и |
| 3) Мушка Панфилъ; | 6) Мушка копиялка. |

Всѣ эти разновидности мушки основаны на единственной обыкновенной мушкѣ, но разнятся между собою только въ значеніи мастей и нѣкоторыхъ фигурныхъ картъ.

Ходъ игры въ обыкновенную мушку. Число партнеровъ въ мушку—3, 4, 5, 6 и болѣе человекъ. При игрѣ втроемъ употребляютъ колоду въ 32 карты, при большемъ-же количествѣ игроковъ въ 52.

Карточный игрокъ.

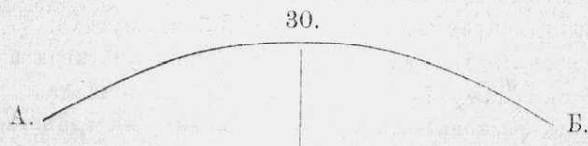
Самой старшей во всей игрѣ картой считается тузъ пикъ, представляющій мушку, остальные карты имѣютъ свою обычную цѣнность.

Сдатчикъ, который въ первый разъ опредѣляется по жребію раздаетъ всѣмъ партнерамъ по пяти картъ каждому. Слѣдующая карта является козыремъ.

Когда карты розданы, каждый партнеръ долженъ объявить, рискуетъ онъ на прикупъ картъ, или нѣтъ; въ первомъ случаѣ онъ говоритъ *играю* или *иду*, во второмъ — *пасъ*. Когда опредѣлились играющіе и пасующіе, сдатчикъ спрашиваетъ играющихъ, по сколько картъ они желаютъ прикупить. Кто изъ партнеровъ не хочетъ прикупать картъ, то говоритъ: *иду на своихъ*. Или же онъ сноситъ отъ одной до пяти картъ и покупаетъ столько, сколько снесъ. Точно также поступаютъ и остальные играющіе.

Если одному изъ играющихъ или прямо съ сдачи, или съ прикупа придется пять одномастныхъ картъ, то это называется *мушкой*. Какъ только всѣ снесутъ и получатъ въ замѣнъ ихъ другія карты, то онъ открываетъ свою мушку, а остальные играющіе берутъ.

Если ни у кого нѣтъ мушки, то первый играющій ходитъ съ какойнибудь карты; за нимъ уже ходятъ слѣдующіе. Нельзя отказываться бросать или бить требуемую масть, развѣ только нѣтъ этой масти и козыря. Въ противномъ случаѣ, если вы пропустили, или не били, когда могли это сдѣлать, ставится ремизъ (мушка), въ перегородкѣ *Б*.



Каждый игрокъ проводитъ на столѣ дугообразную линію и надъ нею записываетъ игру и ставитъ цифры 30, по бокамъ этой линіи гдѣ буква *А*, записываются взятки — *леве*, а гдѣ *Б*, тамъ ставятся ремизы. Дугообразная линія раздѣляется продольною чертой.

Въ каждой масти, тузъ изображаетъ собой самую старшую карту, а тузъ пикъ составляетъ *мушку*. Младшая въ колодѣ карта — шестерка.

Всякая взятка, считается за одну взятку. Кто возьметъ три взятки, тотъ въ перегородкѣ *А*, пишетъ цифру 3. У кого на рукахъ тузъ пикъ, тотъ первую взятку считаетъ за шесть, а слѣдующія за ней по одной. Такимъ образомъ, взявшій три взятки, записываетъ не 3, а 8-мъ. Когда же туза пикъ (мушку) побьютъ, и играющій не возьметъ ни одной взятки, то въ перегородкѣ *Б* ставится 10-ть ремиза. Безъ пикового же туза не взявшій ни одной взятки, записываетъ въ перегородкѣ *Б* только 5-ть ремиза. Когда тузъ пикъ козырный, то за первую взятку считается 10-ть, а за остальные взятки по двѣ. Такъ что при трехъ взяткахъ записывается въ перегородкѣ *А* 14-ть.

7) У кого тузъ пикъ на рукахъ, тотъ, не смотря ни на какія карты, не имѣетъ права пасовать. При выходѣ игрока съ туза пикъ (мушки), другіе игроки, не имѣя пиковой масти, могутъ бить его козыремъ. Если кто идетъ съ козырного туза другой масти (бубновой, червонной, трефовой), то пиковый тузъ можетъ его перебить. На этомъ основаніи, пикового туза слѣдуетъ беречь до послѣднихъ предѣловъ.

8) Пиковую масть, при покупкѣ картъ, сносить не слѣдуетъ, а необходимо беречь, чтобы заставить противника снести пикового туза и дать возможность неимѣющему пиковой масти, побить его козыремъ.

9) Находясь въ рукѣ, имѣющій козырного короля, обязанъ съ него козырять, не смотря даже на то, что тѣмъ подведетъ своего товарища положить на него козырного туза.

10) При козырномъ тузѣ и королѣ, первый нужно беречь и крыть имъ только тогда, когда придется класть послѣднимъ. Когда же при козырномъ тузѣ, находится другой сильный козырь, дающій возможность взять взятку, то его слѣдуетъ сносить ранѣе туза.

11) Въ большинствѣ случаевъ, при покупкѣ, сбрасывается съ рукъ длинная масть или младшія карты. Оставлять тузовъ или надѣяться на нихъ особенно не слѣдуетъ, такъ

какъ игроки сплошь и рядомъ сносятъ ту масть, къ которой принадлежитъ тузъ, и его непремѣнно побьютъ козыремъ.

12) Кто во время сдачи картъ *засдался*, или невѣрно ихъ распредѣлилъ, или открылъ карту, тотъ обязанъ пересдать снова.

13) Бываютъ иногда такіе случаи, что играющій по своей разсѣянности, возьметъ взятокъ больше того количества, какое ему слѣдуетъ, то онъ за сдѣланный промахъ не только что лишается выигрыша, но долженъ играть, какъ бы снова, начиная игру опять съ 30-ти.

Если въ перегороdkъ А, за вычетомъ ремизовъ образуется цифра 30, то это значитъ, что игрокъ взялъ такое количество взятокъ, что выигралъ мушку.

1. **Мушна мистигри.** Законъ и правила этой игры тѣ же, что и при обыкновенной мушкѣ. Тоже надо сказать и относительно числа партнеровъ. Въ этой игрѣ король считается самой старшей картой, тузъ же, по своей цѣнности дѣлается средней картой, — между десяткой и валетомъ. Такимъ образомъ тузъ имѣетъ право перекрывать карты отъ двойки до десятки включительно, но валетъ, дама и король перекрываютъ его. Изъ этого выходитъ, что порядокъ картъ по старшинству слѣдующій:

Король
Дама
Валетъ
Тузъ
Десятка и т. д.

Значеніе въ мушкѣ имѣетъ *король трефъ* тоже самое, что при обыкновенной мушкѣ тузъ пикъ. Но за неимѣніемъ трефовой масти короля трефъ можно бить козыремъ.

Игрокъ, у котораго будетъ на рукахъ король трефъ, повинется всѣмъ тѣмъ же условіямъ, какъ и имѣющій пикового туза въ обыкновенную мушку, о чемъ мы уже говорили.

Если бъ кому либо изъ игроковъ пришли пять картъ одной масти или эти карты образовались при покупкѣ, то онъ долженъ открыть ихъ, и взять ту плату со всѣхъ, которая будетъ условлена ранѣе между игроками, которые въ записъ

игры не входятъ, и эти игры въ записи остаются не тронутыми, и игра продолжается своимъ порядкомъ.

Если же въ одно и тоже время однамастные карты будутъ открыты нѣсколькими игроками, то преимущество остается за старшей мастью, изъ которыхъ главная червовая, потомъ бубновая, далѣе трефовая и наконецъ самая младшая пиковая.

Въ то время, когда къ двумъ игрокамъ прійдутъ карты одинаковой масти, то счетъ производится по очкамъ, и у кого очковъ будетъ больше, за тѣмъ остается и привиллегія. Тутъ счетъ этихъ очковъ таковой.

Король цѣнится въ 5 очковъ.

Дама	„	„	4	„
Валетъ	„	„	2	„
Тузъ	„	„	1	„

всѣ же остальные карты по своей обыкновенной стоимости.

Тотъ игрокъ, который имѣетъ на рукахъ четыре карты одной масти и при нихъ короля трефъ выигрываетъ мушку и беретъ съ игроковъ всѣ ихъ оставшіяся записи, и игра начинается снова.

2. **Мушка Памфилъ.** Игра Памфилъ есть другое видоизмѣненіе *мушки*.

Она отличается тѣмъ, что валетъ трефъ считается старшимъ козыремъ, какова бы ни была козырная масть. По этому валета трефъ и зовутъ *Памфиломъ*.

Играющій, къ которому пришелъ *Памфилъ*, обезпеченъ отъ ремиза и кромѣ того, по заявленіи имъ до начала игры о томъ, что у него трефовый валетъ, получаетъ съ каждаго партнера заранѣе обусловленную плату.

Сдающій, который вскроетъ *Памфила*, можетъ, поглядѣвши въ свои карты, назначить козырями ту масть, которая для него выгоднѣй.

Не смотря на то, что *Памфилъ* всегда козырь и даже старшій изъ козырей, но если между пятью картами играющаго четыре однамастные и *Памфилъ*, то игра не считается выигранною.

3. **Мушка Шутиха.** Шутиха есть третье видоизмѣненіе *мушки*.

Она отличается отъ предыдущихъ тѣмъ, что въ ней главную роль играетъ *пиковая дама*, и вся пиковая масть есть козырная масть. Во всей игрѣ, одинъ король, можетъ перебивать взятку, покрытую дамой. Но при счетѣ очковъ, она имѣетъ надъ королемъ преимущество, и ее считаютъ за 8, а его за 5 очковъ.

4. **Мушка Лентюрлю, или желтый карликъ.** Это четвертое видоизмѣненіе *мушки*. Происхожденіе *Лентюрлю* не особенно извѣстно. Предполагаютъ, что въ эту игру входитъ такъ называемая *комета*, въ которую въ настоящее время нигдѣ не играютъ.

Изобрѣтеніе кометы принадлежитъ кардиналу Мазарини, скупость котораго доходила до того даже, что онъ кормилъ впроголодь Людовика XIV въ его Сентъ-Жерменскомъ замкѣ. Онъ былъ такой страстный игрокъ, что даже выдумалъ эту игру.

Названіе игры *комета* дано потому, что она относится къ кометѣ, появленіе которой предсказалъ одинъ знаменитый англійскій астрономъ, за 75 лѣтъ впередъ.

Игра кометы запутанна и незанимательна вслѣдствіе большого количества картъ, которыя нужно имѣть на рукахъ.

Игра Лентюрлю несложна и занимательна. Правила ея не трудны и легко запоминаются.

Для этой игры необходима картина, изображающая по срединѣ *карлика* въ желтыхъ сапогахъ, держащаго въ рукахъ семерку бубенъ.

Говорятъ, что Людовикъ XIV до такой степени пристрастился къ этой игрѣ, что въ честь своего любимаго карлика-шута Эмиля Жана *Лентюрлю* назвалъ ее его именемъ. Но такъ какъ шутъ этотъ постоянно ходилъ въ женскомъ полукафтанѣ и желтыхъ сапогахъ, то царедворцы этого короля дали ей названіе желтый карликъ.

За неимѣніемъ вышеописанной картинки, употребляютъ одну семерку бубенъ.

На столѣ, вокругъ котораго усѣлись играющіе, раскладываютъ пять картъ такимъ образомъ:

Дама пикъ.		Тузъ пикъ.
	Семерка бубенъ.	
Король червей.		Валетъ трефъ.

Для игры въ Лентюрлю употребляется колода въ 52 карты.

Число игроковъ такое же, какъ и при обыкновенной мушкѣ.

Карты, помѣщенные въ фигурѣ, имѣютъ въ игрѣ главное значеніе.

Передъ началомъ игры каждый игрокъ вноситъ извѣстную сумму по ровну, напр. хотъ по 10 коп., что составитъ при пяти играющихъ 50 коп.

Тогда по лентюрлю раскладываютъ эти деньги въ слѣдующемъ порядкѣ: на семерку бубенъ кладутъ 14 коп., на даму пикъ 6 коп., на туза пикъ 8 коп., на валета трефъ 10 коп. на короля червей 12 коп.

Сдатчикъ раздаетъ карты по слѣдующему расчету.

Если играющихъ трое, то каждому раздаютъ по двѣ карты до 12 картъ, а остальные 7 картъ составляютъ прикупъ.

Если играющихъ четверо, то каждому по 12 картъ, и въ прикупъ 4.

Если играющихъ пятеро, то по 9 каждому, и въ прикупъ 7.

Если играющихъ шестеро, то по 8, и въ прикупъ 4.

Если играющихъ семеро, то по 7, и въ прикупъ 3.

Болѣе семи допускать въ игру не слѣдуетъ.

Въ игрѣ этой самой старшей картой считается король а тузъ младшею.

Козырей не полагается и достоинство мастей не играютъ никакой роли, а потому и не соблюдаются никакія масти.

Игроки должны послѣдовательно выкладывать карты, т.-е. на туза кладутъ двойку, на нее тройку, на тройку четверку и т. д. до короля.

Дѣлаетъ выходъ сидящій по лѣвой сторонѣ сдатчика, которому предоставляется ходить съ какой угодно карты, стараясь по возможности сбыть какъ можно болѣе своихъ картъ.

Всего лучше всегда ходить съ ровной масти, такъ напр., если у игрока на рукахъ имѣется восьмерка, девятка, десятка, а остальные масти пестрыя, разбитыя, то слѣдуетъ ходить съ восьмерки, потому что на нее онъ имѣетъ право положить девятку и десятку; если за десяткой будетъ валетъ, дама и пр., то онъ имѣетъ право и ихъ подрядъ положить, и слѣдовательно является возможность сразу сбыть много картъ.

Послѣ перваго игроки успѣваютъ сбыть нѣкоторыя карты, и дальше ни чего не можетъ сбыть, то кладетъ слѣдующій за нимъ игрокъ; предположимъ, что первый игрокъ остановился на десяткѣ, слѣдовательно второму надо класть валета той же масти, далѣе даму и если имѣется и король, то и короля. Но если нѣтъ валета, то ему предоставляется, по его желанію прикупить одну или не болѣе двухъ картъ, или если не желаетъ прикупить то спасовать, а равно обязанъ спасовать и тогда, когда послѣ покупки валета не окажется;— тогда продолжаетъ въ томъ же духѣ слѣдующій игрокъ и такъ далѣе, пока не дойдетъ очередь кому либо положить короля.

Кто положилъ короля, тотъ считается выигравшимъ, а потому и забираетъ всѣ деньги, положенныя на лентюрлю, и кромѣ того, каждый еще выплачиваетъ ему ту сумму, которая была опредѣлена заранѣе, по особому соглашенію. Но гораздо интереснѣе, чѣмъ платить установленную плату, лучше счетъ вести по очкамъ картъ, оставшихся у каждаго на рукахъ, причемъ тузъ считается за одно очко, фигуры всѣ по десяти очковъ, а остальные по своей номинальной стоимости, т.-е. двойки за два, тройки за три очка и т. д.

Когда первая партія окончена, тѣмъ же расчетомъ вносится новая ставка на лентюрлю.

Играютъ въ лентюрлю еще и такъ, что выигрываетъ не тотъ, кто беретъ на короля, а тотъ, кто первый снесетъ всѣ свои карты. При подобной игрѣ поступаютъ такъ: когда кто перекроетъ королемъ, тотъ беретъ къ себѣ взятку и дѣлаетъ новый выходъ, съ карты, которую онъ находитъ для себя болѣе выгодной и въ томъ же порядкѣ, по очереди продолжаютъ игру, пока опять не перекроетъ кто либо королемъ. Опять дѣлаютъ выходъ и т. д. до конца.

Если кто нибудь изъ играющихъ успѣетъ сбыть въ кучку одну изъ картъ, значущихся на лентюрлю, напр., хоть семерку бубенъ, то онъ снимаетъ деньги, находящіеся на этой семеркѣ, положенныя на лентюрлю и т. п.

Когда, такимъ образомъ, деньги съ какой нибудь карты лентюрлю сняты, то прочіе всѣ въ складчину должны поставить ту сумму, которая была на этой картѣ, эта ставка, понятно, зависитъ отъ условія. Выигравшій же не принимаетъ никакого участія въ складчинѣ.

Если на рукахъ игрока останется какая-либо карта, тождественная съ лентюрлю, то проигравшій платитъ выигравшему вдвое очковъ, чѣмъ стоитъ эта обыкновенная карта.

Такимъ образомъ оставшіеся на рукахъ пиковая дама, валетъ трефъ или король червей считаются по 20 очковъ, семерка бубенъ 14, а тузъ пикъ за 1 очко.

5) Мушка копилка.

Игра вчетверомъ въ 32 карты.

Всѣмъ раздаютъ по пяти картъ, а оставшіеся карты служатъ покупкой.

По срединѣ стола ставятъ кружку или какой-либо сосудъ, который называется *копилка*. Въ копилку эту по заранѣе сдѣланному условію всѣ кладутъ поровну должную сумму.

Какъ въ обыкновенной мушкѣ, такъ равно и здѣсь *никовый тузъ* играетъ главную роль. Онъ имѣетъ право перекрыть всякую взятку, которая въ данномъ случаѣ считается вдвойнѣ.

Разыгрывается эта мушка безъ козырей, и первый выходъ принадлежит игроку, сидящему по лѣвую сторону сдающаго.

Розыгрышъ происходитъ такъ: если кто либо, напр., пошелъ хоть съ бубень, то слѣдующій игрокъ обязанъ также дать бубну; если же ее не имѣется, то онъ можетъ прикупить или сказать пасъ, но другую масть ни въ какомъ случаѣ сносить не имѣетъ права. Другой игрокъ поступаетъ такъ же или пасуетъ, если нѣтъ масти, сбросить или прикупить если желаетъ. Тоже дѣлаетъ и четвертый игрокъ. Взятка принадлежитъ тому, чья карта во взяткѣ, будетъ старшею.

Если требуемой игрокомъ масти не окажется ни у кого изъ играющихъ, и никто не пожелаетъ для нее прикупить и потому всѣ трое спасуютъ, то игрокъ обязанъ взять свою карту обратно и дѣлаетъ выходъ слѣдующій игрокъ; если на требуемую масть хоть одинъ изъ игроковъ положить карту, а двое остальные спасуютъ, то взятка считается.

Тотъ игрокъ, который не возьметъ ни одной взятки вносить въ копилку штрафъ, предварительно назначенный сообща.

Таковой же штрафъ вносить и тотъ, кто спасуетъ, имѣя требуемую масть.

Каждый игрокъ взятую имъ взятку записываетъ съ обозначеніемъ, къ какой масти она принадлежитъ.

Кто возьметъ взятку, тотъ не имѣетъ права отвѣчать съ той же масти, но обязанъ ходить съ какой либо другой масти.

Если при сдачѣ у кого либо изъ игроковъ окажутся четыре или три карты одной масти, то онъ ихъ кладетъ на столъ крапомъ вверхъ и проситъ игроковъ взять по картѣ. Взамѣнъ у него взятыхъ картъ онъ беретъ новыя изъ прикупа, сбрасывая изъ своихъ по одной ему не нужной.

Подобное правило соблюдаютъ даже и при пиковой масти съ тузомъ. Такъ что пиковый тузъ легко можетъ перейти въ руки другихъ игроковъ.

Ни одинъ игрокъ не имѣетъ права скрыть пришедшія къ нему одинаковыя масти.

Чтобы окончить партію, слѣдуетъ сыграть четыре игры, т.-е. сдать четыре раза.

Въ каждой игрѣ, кто прежде всѣхъ снесетъ свои карты, тотъ въ кассу ничего не платитъ, а всѣ прочіе игроки условленную плату.

Тотъ игрокъ, который въ четвертой игрѣ прежде всѣхъ снесетъ свои карты, получаетъ изъ кассы остатокъ.

Когда четвертая игра окончена, то производится раскладъ денегъ, что дѣлается слѣдующимъ образомъ.

Каждый игрокъ подводитъ итогъ всѣхъ своихъ взятокъ, которыя взяты имъ въ продолженіи четырехъ игръ, причемъ каждая можетъ имѣть свою цѣну въ слѣдующемъ порядкѣ:

Пиковая взятка	стоитъ	1	коп.
Трефная	"	2	"
Бубновая	"	3	"
Червонная	"	4	"

Положимъ это не есть безусловная стоимость, такъ какъ цѣна взятки опредѣляется по предварительному соглашенію, поэтому цѣна можетъ быть увеличена или уменьшена.

Какъ мы уже говорили выше, каждая взятка, прикрытая тузомъ цѣнится вдвое.

Если начинается новая партія, то копилка опять пополняется новыми вкладами, и игра продолжается тѣмъ же порядкомъ, о которомъ мы только что говорили.

ГЛАВА XVII.

Р а м с ъ.

Рамсъ есть любимая дамская игра, въ которую играютъ во всѣхъ клубахъ, а еще болѣе въ семейныхъ домахъ, въ деревнѣ и провинціальныхъ городахъ, гдѣ эта игра, можно сказать, приобрѣла права гражданства между тѣми, кто не имѣетъ понятія о игрѣ въ винтъ.

Эта игра много, и даже очень много схожа съ обыкновенной игрой въ мушку и также проста, легка и не требуетъ особыхъ размышленій, почему вполне доступна для всѣхъ

слоевъ общества и для всѣхъ корпорацій людей тѣмъ болѣе, что правила этой игры далеко не замысловаты и легко запоминаются.

Рамсъ основанъ на правилахъ обыкновенной мушки, но еще болѣе упрощенъ чѣмъ мушка, а поэтому большинство играющихъ не дѣлаютъ никакого различія между мушкой и рамсомъ, хотя нѣкоторые правила и записи разнятся между этими двумя играми, но числа, взятки, ремизы записываются совершенно такъ же, какъ при обыкновенной мушкѣ, не говоря уже о сдачѣ, покупкѣ и розыгрышѣ, которые положительно ничѣмъ не разнятся.

Это лучшая игра для тѣхъ, кто не любитъ сложныхъ игръ.

Рамсъ чрезвычайно легкая игра, почти не требующая предварительнаго изученія.

Правила этой игры крайне просты. Весь фокусъ игры зависитъ отъ того, чтобы набрать больше взятокъ.

Немного нужно практики, чтобы быть хорошимъ игрокомъ.

Правила игры.

1) Рамсъ разыгрываютъ втроемъ, вчетверомъ, впятеромъ, вшестеромъ, въ двѣ колоды изъ 32-хъ картъ. Порядокъ картъ слѣдующій: король, дама, валетъ, тузъ, десятка и т. д. до шестерки.

2) Такъ какъ въ рамсѣ только одинъ игрокъ выигрываетъ партію, а другіе всѣ проигрываютъ, то необходимо передъ игрой условиться о суммѣ проигрыша.

3) Играющіе записываютъ отъ 15 до 25-ти призовъ. У кого на рукахъ тузъ пикъ, тотъ выбираетъ мѣсто и сдаетъ карты. Тузъ пикъ считается первымъ, тузъ трефъ вторымъ, тузъ бубенъ третьимъ, тузъ червей четвертымъ.

4) Игроки, имѣющіе на рукахъ хорошія карты, говорятъ: *играю*, а тѣ, у которыхъ плохи, говорятъ *пасъ*. Послѣ сдачи картъ, за сносомъ неудовлетворительныхъ, покупаются новыя карты въ количествѣ одной, двухъ и даже до пяти.

5) У кого тузъ пикъ, тотъ непременно долженъ играть, а если его нѣтъ, то можно *пасовать*. За взятые взятки списываются призы: за одну—одинъ призъ, за двѣ—два приза

и т. д. Если при картахъ имѣется тузъ пикъ и возьмется взятка, то списывается пять.

6) Пять одинаковыхъ сданныхъ картъ на руки составляютъ рамсъ, за который списывается 5-ть призовъ, а партнеры ставятъ по 5-ти ремизовъ, а имѣющій на рукахъ туза пикъ ставитъ 10 ремизу. Кто объявитъ рамсъ козырной масти, тотъ *списываетъ* 10-ть ремизовъ, а партнеры по 10-ти ремизовъ *приписываютъ*, тотъ же, у котораго былъ тузъ пикъ, *приписываетъ* 15-ть ремизовъ.

При прикупномъ рамсѣ, списывается и приписывается точно также, за исключеніемъ только того партнера, который не прикупалъ.

7) Если играющій съ пиковымъ тузомъ не возьметъ ни одной взятки, то онъ приписываетъ 10-ть ремизу, т. е. пять за туза пикъ и пять за несдѣланные взятки. Если же партнеръ имѣющій пиковаго туза на рукахъ открываетъ *рамсъ* (четыре одинакихъ карты не козырной масти), тогда всѣ приписываютъ по 5-ти ремизу, а партнеръ съ пиковымъ тузомъ приписываетъ десять—пять за пиковаго туза и пять за открытый рамсъ. При рамсѣ же козырной масти имѣющій пиковаго туза приписываетъ 15-ть ремизу, а остальные по 10-ти. Но если при пиковомъ тузѣ были два *красныхъ* или *черныхъ* валета, тогда приписывается пятью призами болѣе.

8) Играющій съ пиковымъ тузомъ и берущій съ нимъ взятку, списываетъ 6-ть призовъ, при двухъ взяткахъ списываетъ 7-мъ и т. д. Партнеры же не взявшіе ни одной взятки, приписываютъ по 5-ти ремизу. За пять пикъ, съ тузомъ и *рамсъ* съ другими козырями списывается 10-ть призовъ. Партнеры же ставятъ по 5-ти ремизу. Когда же четыре пики и при нихъ тузъ пикъ, козырные, тогда списывается 15 призовъ, а участвующіе въ игрѣ приписываютъ по 10-ти ремизу. Пиковый тузъ съ двумя валетами при одной взяткѣ списываетъ 11-ть, а при четырехъ валетахъ и одной взяткѣ списываетъ 16-ть призовъ.

9) У кого на рукахъ два одинаковыхъ (*черной* или *красной* масти) валета, тотъ можетъ съ ними пасовать и списывать за нихъ 5-ть призовъ. Можно и такъ: объявивши игра-

ющимъ о двухъ имѣющихся валетахъ, прикупить, и взявши одну взятку списать 6 призовъ, при двухъ 7-мъ и т. д.

Вскрытый козырь, составляет неотъемлемую собственность сдающего.

Иногда случается, что сдающій карты, вскрывает козыря—валета, и имѣя въ сданныхъ уже картахъ валета одинаковой съ нимъ масти, прикупаетъ и беретъ взятку, за которая и списываетъ обыкновеннымъ порядкомъ. Если же онъ не возьметъ ни одной взятки, то валеты пропадаютъ и идутъ въ зачетъ ремиза. Иногда случается такъ, что имѣющій двухъ валетовъ на рукахъ, прикупаетъ еще двухъ валетовъ и беретъ взятку, тогда онъ списываетъ 11-ть призовъ. Если играющему придутъ четыре валета, то онъ списываетъ 10-ть призовъ. Если же онъ, оставивъ на рукахъ козырного валета, прикупить четыре карты, которая составятъ козырный рамсъ, тогда играющій списываетъ 20-ть призовъ: десять за валетовъ и десять за рамсъ. Партнеры же приписываютъ за козырной рамсъ по 10-ти ремизу, а тотъ, у кого пиковый тузъ, ставитъ 15. Бываетъ иногда, что имѣющій четырехъ валетовъ, оставивъ на рукахъ одного только козырного, прикупаетъ къ нему четырехъ пикъ съ тузомъ, тогда списывается 25 призовъ.

10) Если кто заявитъ о томъ, что у него два одинаковыхъ валета и не пасуетъ, а прикупаетъ, то не взявши ни одной взятки, валеты его идутъ въ зачетъ должнаго ремиза. Покупщикъ къ валетамъ не купивши пиковаго туза и не взявши взятки ставитъ 5-ть ремизовъ, съ пиковымъ же тузомъ и не взявши взятки приписывается 10-ть ремизу. Когда же къ двумъ валетамъ прикупятъ еще двухъ и не возьмутъ взятки, тогда два валета идутъ въ зачетъ ремиза, за остальные два списывается 5-ть призовъ. Если же въ то время, когда у васъ на рукахъ два своихъ и два купленныхъ валета, одинъ изъ партнеровъ открываетъ рамсъ, тогда при простомъ рамсѣ два валета пропадаютъ, а за два списывается. При козырномъ же рамсѣ, пропадаютъ всѣ четыре валета. Но если случится, что, имѣя двухъ валетовъ, вы покупаете еще двухъ съ пиковымъ тузомъ, и въ тоже самое время вашъ партнеръ покупаетъ козырной рамсъ, тогда вамъ

придется приписывать 15-ть ремизу, но при вычетѣ за 4-хъ валетовъ 10-ти, прибавляется къ ремизамъ только пять.

Кромѣ этого вида рамса существуетъ еще такъ называемый рамсъ съ тузами. Порядокъ прикупа и правила тѣ же, что и въ вышеописанномъ рамсѣ. Разница заключается въ томъ, что валеты не считаются, тузы же имѣютъ особенное значеніе: тузъ пикъ=5 фишъ, тузъ трефъ=10, тузъ бубень=15, тузъ червей=20.

Тузовъ сбрасывать нельзя.

Въ случаѣ ремиза, при тузѣ на рукахъ, къ обыкновенному ремизу въ 5 фишъ прибавляется стоимость туза.

Выигравшимъ партію считается тотъ, кто раньше другихъ возьметъ 100 фишъ.

Иногда въ игрѣ рамсъ придають особое значеніе дамѣ пикъ, которая при взяткахъ стоитъ 25 фишъ, и при отсутствіи взятки увеличиваетъ ремизъ на 25. Если играютъ рамсъ съ дамой пикъ, то ее сбрасывать также нельзя.

ГЛАВА XVIII.

Семерикъ.

Игра семерикъ англійскаго происхожденія и занесена въ Россію русскими офицерами, участвовавшими въ послѣдней турецкой компаніи.

Колода, употребляющаяся въ этой игрѣ, должна состоять изъ 52 картъ.

Число игроковъ четверо, которые играютъ партіа на партію такъ же, какъ въ вистѣ или въ винтѣ.

Высшая карта семерика тройка, далѣе идутъ двойка, тузъ, король, дама и т. д. до четверки включительно.

Партнерамъ сдается по десяти картъ; въ первый кругъ сдающій бросаетъ каждому по четыре карты, а въ два другіе круга по три сразу.

Партія семерика состоитъ въ розыгрышѣ 21 поэна.

Поэны сыгрываются слѣдующимъ образомъ: сначала ведется счетъ поэнамъ по картамъ, находящимся на рукахъ.

какъ въ пикетѣ, затѣмъ продолжается во время игры, смотря по комбинаціямъ картъ, образующихъ собою леве, а не послѣ каждой взятки.

Когда карты розданы, партнеры должны разобрать ихъ и составить точный счетъ поэновъ.

Задача игры заключается въ томъ, чтобы раньше другихъ достигнуть 21-го поэна. Для скорѣйшаго достиженія цѣли, партнера своего подводить разумѣется не слѣдуетъ, а нужно стараться вкупѣ съ нимъ, набирать поскорѣе желанныя взятки.

Весь интересъ игры состоитъ на расчетѣ, и козырей не существуетъ.

Тройка, двойка и тузъ одной масти называется *бабой*. Имѣющій ее на рукахъ, записываетъ три поэна. Такой подборъ картъ называется *тѣрзъ отъ тройки*.

Когда есть на рукахъ баба и при ней нѣсколько по порядку идущихъ фигуръ, то игроку даютъ по 3 поэна. Три семерки считаются 4 поэна, три тройки, три туза, игроку приносятъ по 3 поэна. Остальные карты: короли, дамы, пятачки и т. д. даютъ только 1 поэнъ прибавки, несмотря даже на то, когда ихъ бываетъ по три на рукахъ.

Хотя въ рѣдкихъ случаяхъ, но бываетъ, что при *бабѣ* находится безъ перерыва идущихъ, семь картъ ея же масти, тогда записывается игрокомъ сразу 16-ть поэновъ. Такой счастливый приплывъ картъ называется *импъ тренгъ*.

Когда при *бабѣ* на рукахъ находится три тройки, три двойки или три туза, тогда считается за нихъ 3 поэна.

Кто возьметъ безъ содѣйствія партнера *десять* взятокъ, тотъ приписываетъ себѣ 6-ть поэновъ.

Взятки всегда должны находиться передъ игрокомъ.

Когда приходится партнерамъ взять сообща всѣ десять взятокъ, обременивши противниковъ, тогда они получаютъ съ проигравшихъ 4-ре поэна.

Если попадутъ въ *леве* фигуры, тузы, двойки, тройки, то считаются за одинъ *поэнъ* по три карты за разъ.

Въ *семерикѣ*, главной мастю считается червонная, она какъ козырь, бьетъ всѣ масти, и червонная *баба* записывается не 3-мя а 5-ю поэнами. Шестерка, пятерка и четверка

червей, лишены всякаго значенія и даже не признаются за козырей.

Послѣ окончанія игры, партнеры, выигрышъ дѣлятъ между собой по равной части. *Группу*, составляютъ три игры, по окончаніе которой, играющіе мѣняются мѣстами и партнерами. Если игрокамъ измѣняетъ память или они не обращали вниманія на расчеты своихъ товарищей, могутъ переспрашивать ихъ до тѣхъ только поръ, покуда не закрыта первая взятка.

Какъ извѣстно уже, что партія игры состоитъ изъ 21-го поэна, но если случится, что этой цифры играющіе достигли тогда, когда у противниковъ запись не превышаетъ 11-ти поэновъ, въ такомъ случаѣ выигранная партія записывается вдвое, т. е. по 42. Излишекъ, находящійся на рукахъ, не считается, но во время игры онъ переносится на слѣдующую партію, и выигравшіе ведутъ счетъ уже съ прибавочной цифры.

ГЛАВА XIX.

66.

Эта игра нѣмецкаго происхожденія, очень умная, требуетъ сообразительности, расчетовъ и памяти.

По всѣмъ нѣмецкимъ странамъ она считается лучшей игрой и до того распространена, что въ нее играютъ всѣ классы населенія, начиная отъ высшаго до низшаго.

Не говоря про то, что она игра основательная, не азартная, но что главное это то, что въ нее играютъ вдвоемъ, слѣдовательно никогда въ игрокахъ не бываетъ недостатка,—это во первыхъ, а второе то, что всегда и во всякое время ее можно оставить, такъ какъ она не обязываетъ собою продолжать извѣстное число партій или круговъ. Съигравъ одну партію, ее можно бросить и заняться дѣломъ, если того требуютъ обстоятельства, чего нельзя дѣлать въ большинствѣ коммерческихъ игръ.

Все основаніе и весь смыслъ этой игры сосредоточивается на томъ, чтобы постараться при посредствѣ взятокъ

взятокъ, набрать такое количество очковъ, чтобы счетъ ихъ образовалъ *сумму* 66.

Кто первый насчитаетъ 66 позовъ, за тѣмъ остается и партія.

Счетъ выиграннымъ партіямъ ведется слѣдующимъ образомъ: подлѣ каждого игрока кладется по семеркѣ или восьмеркѣ, смотря по желанію играющихъ, и эти карты закрываются какой либо другой картой.

Выигравшій партію открываетъ нѣсколько очковъ на закрытой семеркѣ, сообразуясь съ ниже-слѣдующимъ расчетомъ.

Играютъ на партію, опредѣляя ея стоимость, или по стоимости незакрытыхъ очковъ; все зависитъ отъ условія.

При игрѣ въ 66 выбрасываются карты ниже девятки, а остальные отъ туза до девятки расцѣпываются слѣдующимъ образомъ:

Тузь = 11 очковъ.

Король = 4 очка.

Дама = 3 „

Валетъ = 2 „

Десятка = 10 очковъ.

Девятка = 0

Первый разъ сдаетъ младшая карта. Въ началѣ каждой послѣдующей игры сдача принадлежитъ тому, кто сдѣлаетъ 66.

Каждому сдается по одной картѣ счетомъ до шести.

Послѣ сдачи открывается козырь, остальные же карты составляютъ талонъ.

При разыгрываніи карта ихъ талона берется тѣмъ, кто беретъ взятку, а за нимъ уже другимъ.

Масти, кромѣ козырей, при сносѣ картъ не играютъ никакой роли: на черную масть можно бросать красную, а на красную черную, на пиковую можно сбрасывать трефовую, а когда ходятъ, напр., съ червей, можно бросать бубенъ и т. д., все дѣлается по произволу и расчету бросающаго, т.-е. сносящаго карту по своему усмотрѣнію и за все это никакихъ штрафовъ не пишется.

Перекрывать же карту пошедшаго можно только старшею картою однородной масти. Такъ напр. даму бубенъ онъ можетъ перекрыть королемъ, тузомъ или десяткой бубенъ, такъ какъ дама оцѣняется въ 3 очка, а король въ 4, тузь же въ 11, а десятка въ 10; но бить валетомъ нельзя, такъ какъ валетъ составляетъ только 2 очка, т.-е. стоимостью ниже дамы, имѣющей 3 очка и т. д. въ этомъ родѣ.

Въ свою очередь, если кто найдетъ для себя расчетъ убивать какія либо карты, чтобы получить взятки, — козыремъ, то не смотря на то, что имѣетъ ту масть съ которой пойдена карта десятка, то по желанію и даже выгоднѣе, убить ее маленькимъ козыремъ, напр. девяткой или валетомъ, такъ во взятой взяткѣ будетъ у васъ десять очковъ, что весьма важно для будущихъ счетовъ, изъ коихъ должна образоваться цифра 66.

Но въ данномъ случаѣ некозырную десятку лучше убить тузомъ той же масти, такъ какъ вы получите въ вашей взяткѣ десять очковъ отъ вашего партнера и одиннадцать очковъ отъ вашего туза, что составитъ 21 очко въ одной взяткѣ, между тѣмъ какъ покрывъ девяткой, вы израсходуете козыря и получите всего десять очковъ, такъ какъ девятка счета никакого не имѣетъ.

Вообще всегда лучше стараться перекрывать старшія карты противной стороны своими старшими картами, чтобы постараться набрать какъ можно болѣе очковъ и тѣмъ самымъ составить изъ нихъ цифру 66.

Тотъ, у кого будетъ на рукахъ король и дама одной масти, но не козырей, и если ему очередь дѣлать ходъ, то онъ можетъ сказать 20 и обязанъ пройти съ короля или дамы. Эти объявленные 20 очковъ присчитываются къ его набраннымъ очкамъ, находящимся въ его взяткахъ. Эти же 20 очковъ одинаково считаются и тогда, если бы король или дама не взяли взятку, а были покрыты вашимъ партнеромъ.

Имѣющій короля даму козырей, можетъ пойти съ одной изъ этихъ картъ, объявивъ 40 очковъ, которые прибавляются къ прежде взятымъ очкамъ.

Предположивъ, что вы взяли первую взятку валетомъ и королемъ, которые стоятъ 2 и 4; слѣдовательно, въ вашей

первой взяткѣ 6 очковъ. Далѣе вы объявили 20 очковъ на простомъ королѣ съ дамой и пошли съ дамы, партнеръ убилъ даму, а отвѣтилъ, напр., съ некозырной девятки, вы же имѣя короля съ дамой, перекрываете, ничего нестоющую девятку какимъ нибудь козыремъ, хотя бы десяткой и получаетъ взятку, которая прибавитъ къ имѣющимся у васъ 20 очкамъ 10 очковъ (десятка), затѣмъ, выходя съ короля козырей, вы объявляете 40, и, такимъ образомъ, у васъ насчитывается уже больше 66, которые необходимы для окончанія розыгрыша, и первый розыгрышъ, слѣдовательно взятъ вами.

Игрокъ, имѣющій короля и даму одной масти и не успѣвшій сдѣлать съ нихъ хода, теряетъ право получить за нихъ 20 или 40 очковъ.

Девяткой козырей можно подмѣнить вскрытаго козыря, но лишь только послѣ первой взятки.

Когда талонъ разобранъ, то произволь сбрасывать карты не въ масть прекращается, и партнеры обязаны давать на масть должную масть, на козыря—козыря. Если же масти однородной не будетъ находиться, то *обязаны* непременно крыть эту масть козыремъ, хотя бы пришлось ничего нестоющую простую девятку, перекрывать козырнымъ тузомъ, стоющимъ 11 очковъ.

Если кто изъ игроковъ, при началѣ игры или въ ея срединѣ, надѣется, что по расчету картъ, имѣющихся у него на рукахъ, возьмемъ всѣ 66 очковъ, то онъ можетъ объявить колоду закрытою и находящимся козыремъ подъ картами, закрываетъ колоду.

Послѣ этого игра продолжается своимъ чередомъ, но дѣлается обязательно для игры, какъ будто бы всѣ карты разобраны, т. е. давать масть на масть, бить козыремъ козыря и т. д., о чемъ мы уже говорили.

Если послѣ закрытія колоды, тотъ игрокъ, кто ее закрылъ, не доберетъ полностью 66 очковъ, проигрываетъ вдвойнѣ, если бы игрокъ долженъ былъ открыть одно очко, то онъ этого не дѣлаетъ, а напротивъ партнеръ его хотя бы не взялъ и ни одной взятки, открываетъ два очка и т. д.

Игрокъ, взявшій послѣднюю взятку, присчитываетъ къ своимъ очкамъ сверхъ всего еще десять очковъ.

Если кто либо изъ игроковъ возьметъ менѣе половины 66, т. е. менѣе 33 очковъ, то противная сторона имѣетъ право открыть два очка.

Если же кто возьметъ 33 очка и даже болѣе, но не возьметъ всѣхъ 66, то противная сторона открываетъ 1 очко.

Если же наконецъ кто не возьметъ ни одного очка хотя и будетъ имѣть одну или двѣ взятки, но состоящія изъ четырехъ девятокъ, то противная сторона открываетъ три очка.

Если кто закроетъ колоду и не возьметъ ни одной взятки, то противная сторона открываетъ 6 очковъ; хотя по сіе время, сколько намъ не приходилось играть въ 66, подобнаго казуса еще не случалось никогда.

Напротивъ, иногда приходилось видѣть, что эти же 6 очковъ противная сторона открывала тогда, когда она не брала ни одной взятки, а партнеръ его закрывъ колоду не добралъ 66 очковъ, въ подобномъ случаѣ 6 очковъ открываютъ лишь по предварительному взаимному соглашенію.

Въ случаѣ, если оба партнера взяли по 66, партія должна быть перенграна снова.

ГЛАВА XX.

Марьяжъ.

Эта игра есть передача стариннаго *марьяжа*, которая въ прежнее время была въ модѣ въ аристократическихъ кружкахъ, и изгнана оттуда вѣроятно потому, что ее пердѣляли и дали названіе веселаго простонароднаго танца: *quint-barde*.

Главную роль въ этой игрѣ занимаютъ король и дама червей и считаются старше всѣхъ остальныхъ картъ.

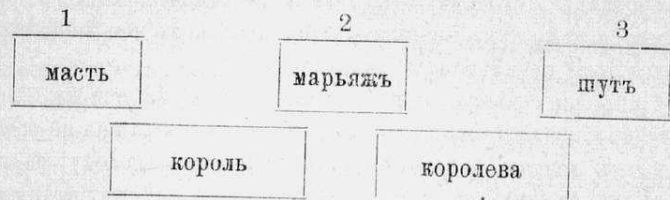
Она чрезвычайно разнообразна и ее очень легко понять.

Разыгрываютъ эту игру отъ 5-ти до 10-ти человекъ, и согласно числу играющихъ, колода употребляется въ 36 и 52 карты. При игрѣ впятеромъ или вшестеромъ изъ колоды выбрасываются всѣ карты до шестерокъ, и, такимъ образомъ, образуется пикантная игра.

Каждый из играющих берет известное количество фишек, которымъ придается цѣнность.

На столъ ставятъ пять небольшихъ коробочекъ, изъ которыхъ 1-я назначается для масти или пуана; 2-я—для *марьяжа*, т. е. соединеніе на рукахъ короля и дамы червей; 3-я—для *шута*—валета бубень; 4-я—для короля червей и 5-я—для королевы—дамы червей.

Коробочки разставляются на столѣ въ слѣдующемъ порядкѣ:



Каждый изъ игроковъ кладетъ по фишкѣ въ каждую коробочку и затѣмъ разрѣшается вопросъ, кому сдавать карты. Сдающій тасуетъ карты, даетъ снять ихъ играющему, сидящему отъ него съ лѣва и сдаетъ каждому по пяти картъ, сначала по три, потомъ по двѣ. Затѣмъ сдающій вскрываетъ карту, которая и служитъ козыремъ.

I. *Мастъ*. Кто имѣетъ три, четыре, пять одномастныхъ картъ, идущихъ по порядку, тотъ беретъ *фишки* изъ коробки *масть*. Въ случаѣ, его пуанъ слабѣ чѣмъ у другого игрока, то игру слѣдуетъ уступить тому, у кого онъ сильнѣе. Взявшій *фишки* долженъ замѣстить коробку снова одною *фишкою*.

II. *Марьяжъ*. Если на рукахъ король и дама червей, то берутъ всѣ *фишки* изъ коробки и производится новый вкладъ.

III. *Шутъ*. Имѣющій бубнового валета на рукахъ беретъ изъ коробки этого № всѣ *фишки* и взаимно ихъ кладетъ только одну *фишку*.

IV. *Король*. Кто владѣетъ королевѣй червей, тотъ беретъ изъ этой коробки всѣ *фишки* и вноситъ новый вкладъ.

V. *Королева*. Если играющій имѣетъ на рукахъ даму червей, то имѣетъ право взять изъ этой коробки всѣ *фишки* и положить одну, въ видѣ новаго вклада.

Остальные карты имѣютъ свою обыкновенную стоимость, такъ что старшія карты масти: король, тузъ, занимаютъ мѣсто между валетомъ и десяткой. Затѣмъ уже слѣдуютъ, какъ во всѣхъ играхъ, гдѣ есть козыри, т. е. карты одной масти со вскрышей.

По вскрытіи козыря, каждый игрокъ смотритъ въ свои карты, нѣтъ ли у него одной или нѣсколькихъ изъ выше-означенныхъ картъ, какъ-то: *короля*, *королевы* (дамы червей) *шута* (валета бубень).

Первый игрокъ ходитъ съ какой ему вздумается карты, а остальные игроки, сбрасывая карты на требуемую масть, стараются брать взятки. Когда нѣтъ старшей масти, то бьютъ козыремъ, а кто имѣетъ даму червей, то бьетъ и козыря и даже перебиваетъ своего короля. Вслѣдствіе такого условія, зная, у кого находится дама червей, игроки употребляютъ всѣ усилія, чтобы помимо нея отыграть короля.

Когда, по окончаніи тура, окажется, что ни одинъ изъ играющихъ не сдѣлалъ больше одной взятки, тогда коробки никто не беретъ. Но если случится, что игроки сдѣлали по двѣ или по три взятки, то сдѣлчикъ рассчитывается съ ними за взятые взятки изъ коробочки. Тѣ же, которые проиграютъ, вносятъ *фишками* штрафъ и установленный вкладъ, отъ котораго не имѣютъ права отказаться и тѣ, которые выиграли.

Кромѣ червоннаго *марьяжа*, могутъ быть и другіе, какъ напримѣръ; если ходятъ съ короля бубень, трефъ или пикъ, и на него выпадетъ одномастная дама, то это считается *марьяжемъ*. Точно также считается *марьяжемъ*, когда на рукахъ находятся одной масти король и дама.

Если во время игры образовался *марьяжъ*, то тотъ, кто его возьметъ, получаетъ по одной *фишкѣ* съ cadaго играющаго, за исключеніемъ того, у кого находилась на рукахъ *марьяжная* дама. *Марьяжъ* не позволяетъ перекрывать никакой картой, даже козырями и дамой червей.

Кто имѣетъ на рукахъ червонный *марьяжъ*, т. е. короля и даму червей, тотъ получаетъ съ cadaго играющаго, по двѣ *фишки* и кромѣ того, получаетъ *марьяжную* коробку.

При имѣнніи этого марьяжа, слѣдуетъ тотчасъ же заявить о немъ всѣмъ играющимъ.

Когда король и дама находятся въ разныхъ рукахъ игроковъ, то, соединивши ихъ на столѣ, тотъ, у кого находилась дама, получаетъ съ каждаго игрока по одной фишкѣ, а тотъ, у кого находился король, ничего не получаетъ.

За бубнового валета платятъ только по одной фишкѣ. Но если онъ былъ взятъ королемъ или дамой, то онъ ничего не выигрываетъ. Напротивъ, онъ еще долженъ тому заплатить одну фишку, у кого была дама.

Чтобы сдѣлать встрѣчный марьяжъ, то необходимо ходить съ короля и дамы, непосредственно одна за другой.

Если на взятку кладутъ какой-нибудь масти короля, то игрокъ, владѣющій дамой той же масти, несмотря даже на очередь, обязанъ класть ее, чтобъ не допустить перерѣзать марьяжъ какой-нибудь посторонней картой. Неисполнившего это принуждаютъ къ уплатѣ по одной фишкѣ каждому играющему.

Если кто засадеется, тотъ платитъ каждому игроку по одной фишки, и снова сдаетъ.

Если колода картъ невѣрна, то талія, во время игры которой это замѣтятъ, не считается, если только не кончена партія.

Карты сдавать слѣдуетъ по очереди. Нарушившій это правило, обязанъ заплатить по фишкѣ каждому изъ играющихъ. Во всякомъ случаѣ талія продолжается.

ГЛАВА XXI.

Имперіаль.

Происхожденіе этой игры таково: она была изобрѣтена для время препровожденія одного короля. Имперіаль представляетъ видоизмѣненіе пикета.

Число партнеровъ въ имперіаль обыкновенно два, играютъ въ 32 карты, сдаютъ по жребію по 12 картъ каждому

изъ играющихъ, одна карта вскрывается и обозначаетъ козыря, остальные составляютъ талонъ.

Вышей картой считается король, за нимъ въ нисходящемъ порядкѣ слѣдуютъ: дама, валетъ, тузъ, десятка и т. д. до семерки.

Партія обыкновенно состоитъ изъ 5 имперіаловъ или игръ. Чтобы взять имперіаль, нужно взять двадцать четыре поэна.

Король, дама, валетъ и семерка козырные, т. е. той масти, къ которой принадлежитъ вскрытая карта, стоятъ по четыре поэна въ пользу того, у котораго онѣ на рукахъ.

Точно также считается по четыре поэна за каждую лишнюю взятку сверхъ шести, которая обязанъ взять каждый играющій.

Тотъ, кто при указанныхъ средствахъ, выигрываетъ двадцать четыре поэна, отмѣчаетъ имперіаль и заставляетъ уничтожить позы, отмѣченные его противникомъ. Правило это весьма строго соблюдается, и прилагается въ томъ случаѣ, когда имперіаль дѣлается сразу.

Имперіалы бываютъ разныхъ родовъ:

Первымъ имперіаломъ считается тотъ, когда въ числѣ двѣнадцати картъ, которыя у васъ на рукахъ, находятся король, дама, валетъ и король одной масти.

Вторымъ — когда на рукахъ четыре короля, или четыре дамы или четыре валета, или четыре туза, или четыре семерки, и даже четыре шестерки, когда играютъ втроемъ.

Эти два рода имперіаловъ можно имѣть на рукахъ въ одно время, потому что, напримѣръ, ничто не мѣшаетъ тому, что тузъ или всѣ другія карты, составляющія первый имперіаль съ остальными тремя одномастными, могли бы составлять и второй имперіаль, если на рукахъ есть три туза или какихъ-нибудь три другихъ карты одинаковой стоимости съ одной изъ картъ, составляющихъ первый имперіаль.

Есть также имперіаль вскрытый.

Онъ принадлежитъ только сдающему; но во многихъ гостинныхъ принято, что онъ принадлежитъ обоимъ игрокамъ; это зависитъ отъ условія.

Если вскрыютъ одну изъ картъ составляющихъ первый имперіаль, а на рукахъ находятся остальные три карты; то

карта на вскрышѣ служить дополненіемъ къ имперіалу въ пользу сдающаго.

Имперіаль томбе составляется на козыряхъ, когда, имѣя на рукахъ короля и даму, остальные карты, необходимыя для составленія имперіала перваго рода, прибрѣтаютъ посредствомъ взятокъ. Этотъ имперіаль, смотря по условію, можетъ оцѣниваться двойнымъ числомъ поэновъ.

Имперіаль бѣлый составляется тогда, когда на рукахъ не окажется ни одной фигуры, онъ оцѣнивается вдвое. Этотъ имперіаль не исключаетъ возможности сосчитать имперіаль второго рода, когда въ числѣ картъ, составляющихъ бѣлый имперіаль находятся четыре туза или четыре семерки. Но въ такомъ случаѣ, какъ и при простыхъ бѣлыхъ имперіалахъ, противникъ не уничтожаетъ свои поэны и считаетъ свои имперіалы, а также не имѣетъ права требовать уничтоженія поэновъ противника. Подобная талія не разыгрывается, и партнеры ограничиваются счетомъ картъ, находящихся на рукахъ.

Ходъ игры. Послѣ сдачи картъ партнеры подбираютъ масти и считают очки. Тузъ стоитъ 11 очковъ, фигуры по 10, остальные же карты по числу очковъ. Первымъ дѣлаетъ объявленіе противникъ сдающаго; на его объявленіе можетъ быть три отвѣта; его очки могутъ *годиться, быть равны* очкамъ сдающаго и, наконецъ, могутъ *не* годиться.

Point (очко) стоитъ четыре, и его отмѣчаютъ, какъ уже выше было сказано, кладя направо отъ себя фишки. При счетѣ очковъ, крайне необходимо, чтобъ играющій слѣдилъ за своими имперіалами, которые онъ сейчасъ же и долженъ показать, иначе онъ не считаются.

Когда имперіалы и очки сочтены, то первый играющій т. е. тотъ, который не сдавалъ, ходитъ съ какой хочетъ карты.

Противникъ обязанъ сносить масть, если она у него есть. Брать, его прямая выгода, чтобы выходить потомъ въ ту масть, которая ему нужна. Если на рукахъ нѣтъ требуемой масти, то берутъ козыремъ. Если ходятъ съ старшихъ козырей, то выигрываютъ передъ противникомъ маленькіе козыри, которыми слѣдуетъ отмѣчать взятки и которые считаются

потомъ въ качествѣ *хорошихъ*. При этой крайности, противникъ не можетъ брать, если у него не будетъ требуемой масти и лучшія его карты выпадутъ (снесутся) на маленькія.

Окончивъ талію, каждый считаетъ и отмѣчаетъ свои взятки марками.

Когда на рукахъ много очковъ, и когда предстоитъ ходить первому, имѣющему кромѣ того козырный имперіаль, то нужно дѣлать первый ходъ съ козыря, чтобъ отнять у противника возможность брать взятки. Если удастся взять всѣ взятки, то противнику дѣлаютъ такъ называемый *капотъ*, и сверхъ всего выигрываютъ два *онера*.

Если на рукахъ старшіе козыри, то ихъ нужно придержать, чтобъ брать ими, только въ томъ случаѣ, когда остальные части слабы, иначе нужно ходить сперва съ нихъ, чтобы выпали *значущія* карты у противника. Когда же, напротивъ, у самаго на рукахъ находятся только слабыя *значущія* карты, то нужно вызывать старшихъ козырей противника, давая ему брать. Эта манера игры имѣетъ двойную выгоду, во-первыхъ, спасать свои младшія *значущія* карты, во-вторыхъ, оставаться главнымъ въ игрѣ.

Начинать ходъ лучше со старшихъ картъ.

Онерами въ имперіалѣ называются карты, стоящія по 4 поэна.

Вскрывая онеръ или перекрывая имъ ходъ противника, отмѣчаютъ четыре поэна. Если одинъ изъ игроковъ имѣетъ 20 поэновъ, а у другого имперіаль на рукахъ, то эти 20 поэновъ уничтожаются.

Счетъ имперіаловъ и поэновъ долженъ производиться въ извѣстномъ порядкѣ.

Сначала считается вскрыша, затѣмъ имперіаль на рукахъ или на вскрышѣ, и потомъ очки; затѣмъ уже онеры и наконецъ лишніе взятки.

Когда до конца партіи остается всего только четыре поэна или нѣсколько болѣе, то считается лучше оканчить партію вскрышей, а не имперіаломъ на рукахъ; послѣдній лучше нежели имперіаль на вскрышѣ; *имперіаль* на вскрышѣ предпочитается поэнамъ; послѣдній предпочитается *имперіалу-томбе*, а *имперіаль-томбе* лучше, чѣмъ онеры. Наконецъ,

онеры предпочитают взяткамъ, которыя составляютъ послѣднія очки въ игрѣ.

Играющему дѣлаютъ *капотъ*, когда его противникъ беретъ всѣ двѣнадцать взятокъ въ талии.

Каждый онеръ получаетъ названіе отмѣчающаго (*marquant*), по тому случаю, что онъ даетъ право отмѣтить познѣ.

Бѣлыми картами, называется игра, въ которой нѣтъ, ни короля, ни дамы, ни валета.

Подходъ, есть преимущество, посредствомъ котораго первый ходящій выигрываетъ предпочтительно передъ другими, если игра его равна ихъ игрѣ.

Иногда зрители въ имперіалѣ держатъ пари на большее число взятокъ. Пари идетъ на двѣ талии, если только не существуетъ другихъ условій. Тотъ, кто выигрываетъ первую талию, имѣетъ право требовать только половину ставленной на пари суммы: необходимо, чтобъ была сыграна и вторая талия. Если пари идетъ на *имперіалъ*, то *имперіалъ* не объявленный, или показанный не во время, считается при пари.

Шансы игры.

Спрашивается, сколько можетъ держать пари играющій на то, что ему придетъ извѣстный *имперіалъ*, напр. *имперіалъ* въ тузахъ, или *карты бѣлыя*. Изъ чиселъ 225, 790, 840, которые выражаютъ собою, въ какихъ различныхъ сочетаніяхъ можно выбрать двѣнадцать картъ изъ тридцати двухъ, 3,108, 105 приходится для *имперіала* въ тузахъ, и 124, 870 для *картъ бѣлыхъ*.

Играющему, который держитъ пари, что у него будутъ *бѣлыя карты* будетъ, слѣдовательно, выгодно держать пари 1 противъ 1792, и невыгодно противъ 1791.

ГЛАВА XXII.

Горка.

Въ игру эту могутъ играть отъ 2 до 6 человѣкъ.

Карты для этой игры, должны быть преферансныя т. е. въ 32 листа.

Каждая карта имѣетъ свою цѣнность, такъ:

Тузъ равняется 11 очкамъ.

Каждая фигура по 10 очковъ.

Играютъ же въ эту игру не на очки и на партіи, а на *ставки*, что означаетъ то, что каждый игрокъ ставитъ на столъ извѣстную ставку, т. е. кушъ.

Игру не разыгрываютъ, но объявляютъ, т. е. *хвалятся* преимущественнымъ достоинствомъ своихъ картъ передъ другими.

При сдачѣ соблюдается обыкновенная очередь.

Сдающій раздаетъ всѣмъ играющимъ по 4 карты такъ; первыя двѣ карты лицевой стороной внизъ, а послѣднія лицевой стороной вверхъ, а себѣ же кладетъ карты всѣ закрытыми, т. е. крапомъ вверхъ.

Если бы кто изъ игроковъ пожелалъ изъ первыхъ двухъ картъ одну вскрыть, то послѣдующія карты должны быть даны: одна открытая, а другая закрытая.

Когда игрокъ, сидящій подъ рукою, пожелаетъ до сдачи прибавить т. е. увеличить ставку, т. е. поставить какъ говорятъ *на конъ*, что означаетъ, что онъ желаетъ сыграть *въ темную*, то такому игроку, *даютъ всѣ четыре карты темныя, не открытыя*.

Если же слѣдующій партнеръ выставитъ еще большую сумму, чѣмъ его сосѣдь поставилъ на темную, то это означаетъ *перетемнить* и въ данномъ случаѣ, перетемнившій также получаетъ четыре темныя карты.

Первое право перетемнять принадлежитъ тому, кто сидитъ послѣ игрока затемнивашаго, но далѣе затемнять и перетемнять дозволяется и прочимъ игрокамъ.

Всѣ тѣ карты, которыя открыты, должны лежать передъ игроками, и никто не имѣетъ права ихъ брать на руки, исключая только спасовавшихъ, когда игра окончится.

Когда сдача окончена, то сдающій сейчасъ же долженъ вскрыть изъ своихъ четырехъ темныхъ, двѣ карты, а оставшіяся карты отложить.

Количество такъ называемыхъ *фалекъ*, заранее должно быть назначено играющими. Фальками по большей части начинаютъ дамъ и шестерки.

Фалка при тузѣ означаетъ туза, при королѣ — короля, при валетѣ — валета, при десяткѣ — десятку и т. д.

При червяхъ фалка составляетъ червонную масть, при бубнахъ — бубновую масть, при трефахъ — трефовую и при пикахъ — пиковую масть.

Трынкой называются три карты одного значенія, въ числѣ которыхъ можетъ быть и фалка, напр. тройка является тогда, когда будутъ три туза, или два туза и фалка, — три короля, или два короля и фалка, — три валета или два и фалка и т. д.

Четверикомъ называются четыре карты одинаковаго значенія, куда такъ же можетъ входить и фалка напр. четыре туза, четыре короля, четыре валета и т. д., или три туза и фалка, три короля и фалка и т. д.

Хлюстомъ называется четыре карты одной масти, напр. четыре черви, четыре пики и т. д.

Три карты одной масти и фалка при нихъ также считается хлюстомъ.

Каждая тринка и три карты перебиваются четверикомъ и хлюстомъ.

Тринка старше трехъ картъ, а четверикъ старше хлюста. Тринка и четверикъ старшей масти перебиваютъ какъ тринку, такъ и четверикъ младшей масти.

Хлюсть и три карты имѣютъ то преимущество одинъ передъ другимъ, что хлюсть изъ туза, короля и фалки старше всѣхъ остальныхъ хлюстовъ.

Послѣ того какъ сдатчикъ открылъ двѣ свои карты, сидящій налѣво, рассмотрѣвъ свои карты, если у него найдется какая-нибудь изъ вышеозначенныхъ комбинацій, идетъ въ гору, т. е. поднимаетъ игру, въ противномъ случаѣ онъ можетъ пасовать. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки не спасуютъ, за исключеніемъ двоихъ, которые могутъ далѣе идти въ гору или покончить миромъ.

ГЛАВА XXIII.

Палки.

Въ палки можно играть двоимъ, троимъ и четверымъ.

Сдаютъ каждому игроку по четыре карты, а четыре карты открываютъ на столѣ. Козырей нѣтъ. Первый ходъ принадлежитъ лѣвому сосѣду сдатчика.

Все зависитъ отъ количества набранныхъ картъ и, чѣмъ ихъ будетъ набрано больше, тѣмъ лучше.

Взятки берутся одинаковыми картами, какъ напр., туза — тузомъ, короля — королемъ и т. д. Кромѣ этого карты можно брать и по числу очковъ, причемъ фигуры очковъ не имѣютъ.

Тузъ 1 очко, остальные же по числу очковъ.

Напр., на столѣ лежатъ: тузъ, четверка, двойка и тройка, сложность очковъ составитъ 10, а у васъ на рукахъ имѣется какая-либо десятка, то вы и берете всѣ четыре карты.

Или еще примѣръ: на столѣ находится тузъ, двойка, тройка и четверка сдѣдовательно то-же 10 очковъ, и вы опять можете взять сразу четыре карты, если у васъ десятка, что составляетъ большое преимущество забирая одной картой четыре карты, въ то время, когда другія забираютъ по одной, много по двѣ, а нѣкоторые и вовсе ни одной, такъ какъ ихъ карты не соответствуютъ тѣмъ картамъ, которыя лежатъ открытыми на столѣ.

Каждый валетъ считается самой старшей картой въ колодѣ, и ему дано право забирать всѣ тѣ карты, которыя будутъ лежать на столѣ.

Когда всѣ карты у игроковъ выдутъ, тотъ же сдатчикъ опять раздаетъ всѣмъ по четыре карты и продолжаютъ игру по тому же порядку; что продолжается, пока вся колода будетъ роздана. Послѣ чего сдаетъ слѣдующій.

При первой сдачѣ сдатчикъ какъ мы сказали кладетъ на столъ открытыя четыре карты, но при послѣдующихъ сдачахъ онъ этого болѣе не дѣлаетъ.

Пасовать ни въ какомъ случаѣ нельзя, а если нечѣмъ взять взятку, то слѣдуетъ по своему усмотрѣнію бросить какую-либо карту въ общую кучу открытыхъ картъ, предназначенныхъ къ розыгрышу.

Такимъ же образомъ долженъ поступить и тотъ, кому принадлежитъ ходъ и, когда на столѣ не будетъ ни одной карты, вслѣдствіе того, что ихъ разобрали играющіе.

Болѣе какъ одной взятки брать нельзя, но брать одной картой нѣсколько картъ согласно тому способу, о которомъ мы говорили не только можно, но и должно, такъ какъ это прямой путь къ выигрышу.

Двойка трепъ и десятка бубенъ называется *кончинками*.

Тѣ игроки, у которыхъ окажется одна изъ этихъ кончинокъ, по окончаніи игры приписываютъ себѣ по 1 фишѣ. Если же будутъ двѣ, то 2 фиши.

Ходить кончинками, какъ болѣе цѣнными, не слѣдуетъ, а также не слѣдуетъ ихъ сбрасывать, а лучше выжидать когда будетъ возможно перебить ими другія одинаковыя карты.

Въ то время, когда сдающій откроетъ на столѣ четыре карты и изъ нихъ будутъ двѣ одинаковыхъ или одинъ какой-либо валетъ въ томъ числѣ, то ихъ сдатчикъ обязанъ положить въ середину колоды, а вмѣсто нихъ положить другія карты, взятые сверху.

Не разобранныя послѣднія карты, находящіяся на столѣ, имѣетъ право взять къ себѣ тотъ, который взялъ послѣднюю взятку.

Трефовая масть передъ прочими мастями имѣетъ то преимущество, что вся она по счету картъ будетъ длиннѣе, чѣмъ у прочихъ партнеровъ, то обладатель такой мастью присчитываетъ себѣ еще одну фишу.

Какъ счетъ картъ, такъ равно счетъ кончинокъ и тревой масти производится по окончаніи игры.

Тотъ, кто взялъ сравнительно съ прочими игроками болѣе картъ, тотъ приписываетъ еще двѣ фишки.

Каждая игра имѣетъ не болѣе пяти фишъ, имѣетъ двѣ фиши за карты, двѣ за кончинку и одну за трефовую масть.

Партія, выигранная считается за тѣмъ, кто первый возьметъ въ своей записи цифру 15.

Запись производится послѣдовательно такъ.

Въ первой игрѣ, предположимъ, игрокъ имѣлъ 2 фиши.

Во второй игрѣ предположимъ игрокъ имѣлъ 4 фиши.

Въ данномъ случаѣ первая запись складывается со второю и пишется общая цифра 6.

Въ третьей партіи тотъ же игрокъ положимъ взялъ 1 фишу.

Зачеркиваетъ 6 и ставитъ 7, приложивъ полученную имъ одну фишу и т. д., но стирать предыдущія записи совсѣмъ не дозволяется, такъ какъ онѣ должны служить провѣрочными цифрами, въ случаѣ могущаго произойти недоразумѣнія, явившагося отъ нечаянной или умышленной ошибки.

Если у игрока до цифры 15, т. е. до окончанія партіи остается взять 1 или 2 фиши, то онъ можетъ по срединѣ игры прикончить ее, если надѣется взять на одну или двѣ кончинки, или имѣетъ семь трепъ.

Расчетъ въ кончинку можно производить согласно условію игроковъ или по недобраннымъ до слѣдуемой партіи (15 очковъ).

Опредѣляя каждый очекъ деньгами или тѣмъ кушемъ, который находится въ общей кассѣ.

Часть IV.

Азартныя игры.

ГЛАВА XXIV.

Стуколка.

Игра въ *стуколку* очень легка и интересна, въ томъ отношеніи, что можно проиграть и выиграть много.

Мы не будемъ вдаваться въ подробности этой игры на томъ простомъ основаніи, что она также извѣстна и знакома всѣмъ, какъ знаменитые дурачки.

Число игроковъ въ *стуколкѣ* неограничено никакимъ количествомъ, и это кажется ей главное и неоспоримое достоинство. Она тѣмъ живѣе и завлекательнѣе, когда игроковъ за столомъ набито „какъ сельдей въ бочкѣ“.

Сговорившись по чемъ играть, игроки кладутъ условленныя деньги на столъ, то есть: *ставятъ на конъ*. Сдающій провѣривъ деньги, спрашиваетъ партнеровъ какъ играть: со *шлейфомъ* или *гольцомъ*? И получивъ отвѣтъ: играемъ съ *гольцомъ*, беретъ колоду, тасуетъ ее по заведенному порядку, даетъ снять и сдаетъ по три карты каждому играющему. Сдавши по три, карты откладываются въ сторону, которыя и называются *гольцомъ*, т. е. прикупкой.

Виды стуколки. Въ настоящее время *стуколка* имѣетъ слѣдующія видоизмѣненія:

- 1) *стуколка* съ *гольцомъ*,
- 2) „ „ прикупкой,
- 3) „ со *шлейфомъ*,
- 4) „ обязательная.

Общія правила стуколки. Колода, употребляемая въ *стуколкѣ*, — въ 52 карты. Сдають по одной картѣ каждому партнеру, чтобы у всѣхъ образовалось по три карты.

Стукнуть по столу — означаетъ желаніе играть, въ противномъ случаѣ говорится пасъ. Когда очередь доходить до сдающаго, и онъ выразилъ свое рѣшеніе итти или нѣтъ, то дается прикупка, причемъ желающій купить отнюдь не долженъ показывать виду, отбрасывая свои не нужные карты, — сколько ему слѣдуетъ прикупить картъ. Онъ можетъ сбросить эти карты тогда лишь, когда дойдетъ до него очередь, причемъ покупатель обязанъ сбросить ненужныя ему карты, и получить отъ сдающаго взаменъ ихъ новыя карты.

Если у игрока, который долженъ ходить имѣется козырный тузъ, то онъ *обязательно* долженъ съ него ходить, или же съ козырнаго короля если онъ у него съ дамой, — если игрокъ этого правила не исполнить, то ставить штрафъ въ размѣръ той суммы, которую въ эту игру разыгрываетъ. Это правило обязательно для всѣхъ игроковъ.

Каждая идущая карта должна обязательно перебиваться старшей картой, пропускать или рѣзать ее не дозволяется.

Если у играющаго не найдется той масти съ которой вышла, то онъ обязанъ безъ всякаго размышленія крыть ее козыремъ.

Пересдача производится при слѣдующихъ случаяхъ; если при сдачѣ откроется какая либо карта. Если окажется лишняя карта или будетъ недочетъ въ картахъ. Если же сдатчикъ откроетъ свою карту и эта карта не будетъ козырной тузъ, то сдача признается правильной, въ противномъ случаѣ необходимо пересдать.

Когда кто либо сдаетъ не въ очередь, но карты еще не были просмотрѣны, то игра признается законной, въ противномъ случаѣ требуется пересдать.

Ставки для розыгрыша *стуколокъ* зависятъ отъ общаго согласія и всегда ставится каждымъ нечетное число такъ напр. 6, 9, 12, 15 и пр.

Такъ какъ вся игра въ *стуколку* состоитъ изъ трехъ вѣтвей, то всю сумму денегъ, положенную каждымъ игрокомъ на столъ, передъ началомъ игры, дѣлятъ, на три и каждый

взявши взятку, получаетъ изъ этой суммы $\frac{1}{3}$ часть. Взявши двѣ взятки $\frac{2}{3}$ и взявшій три взятки всю сумму полностью.

Тотъ играющій, который не взялъ ни одной взятки обязанъ поставить наличными деньгами ту сумму, которая находилась во время розыгрыша на столѣ. Такъ напр. если на столѣ были 60 коп., то не взявшіе взятки ставятъ по 60 коп.

Кромѣ этой суммы, каждый сдающій долженъ поставить еще условленную сумму ставки, напр., если играютъ по 3, 6 или 9 коп. за ставку, то въ случаѣ ремиза сдатчикъ долженъ поставить еще выставленную одному, и такимъ образомъ ставки стуколки возрастаютъ.

Стуколка съ гольцомъ. Игрокъ, сидящій возлѣ сдатчика, беретъ на руки карты и соображаетъ, подходящи-ли онѣ для того, что бы прикупить къ нимъ, или рѣшиться прямо играть безъ прикупа, или совсѣмъ ихъ бросить и взять *гольца*. Точно также всѣ остальные [игроки {поочереди}] выражаютъ свои намѣренія. Если есть на рукахъ одна или двѣ взятки, то играютъ безъ прикупа. При хорошей масти и козырѣ. прикупаютъ. При плохихъ картахъ тасуютъ.

Разбивать прикупку или неразбивать, зависитъ отъ предварительнаго условія. По настоящему прикупку (гольца) разбивать не слѣдуетъ.

Начинаетъ игру всегда тотъ, кто имѣлъ счастье взять *гольца*

Если сдающій карты, сказалъ *играю*, то партнеръ, находящійся у него за рукой, обязательно долженъ играть и пасовать не имѣетъ никакого права.

Стуколка разыгрывается самымъ простымъ способомъ: всякій изъ играющихъ, долженъ, стремиться къ тому, чтобы взять одну или двѣ взятки, за которыя онъ долженъ, по окончаніи игры, получить съ кона, то что ему придется, согласно предварительному договору.

Каждая идущая карта перебивается старшей мастью. Если же той масти, которую требуютъ, нѣтъ, то, взятка бьется козыремъ.

Тѣ изъ играющихъ, на долю которыхъ не выпадетъ ни одной взятки, платятъ ремизъ, по расчету стоимости тѣхъ денегъ, которыя находятся на столѣ.

Пасовать въ *стуколку* можно только до того времени, покуда которымъ-нибудь изъ игроковъ не взять *гольца*, въ такомъ случаѣ игра становится обязательною.

Въ нѣкоторыхъ случаяхъ, принято за правило расплачиваться не послѣ каждой игры, а послѣ нѣсколькихъ сыгранныхъ игръ: двухъ, трехъ, четырехъ и т. д.

Стуколка съ прикупкой. Послѣ сдачи начинается объясненіе, кто желаетъ играть, и кто пасуетъ. Когда очередь объявленія доходить до сдающаго. и когда онъ тоже объявитъ свое желаніе или нежеланіе играть, то начинается покупка, которую раздаетъ тотъ же сдатчикъ изъ оставшихся картъ.

Сбросивъ козырь, который какъ и въ предыдущую игру находился на картахъ, сдатчикъ сдаетъ то количество картъ, которое играющіе сбросятъ.

Болѣе шести человекъ въ эту стуколку играть не должно такъ какъ колоды въ 52 карты не хватитъ для всѣхъ при желаніи купить, можно допустить и болѣе играющихъ, но тогда тотъ, кому не достало карты для покупки, долженъ итти на своихъ безъ покупки.

Самое лучшее число играющихъ для этой стуколки 5 человекъ.

Ходъ предоставляется тому, кто первый заявилъ желаніе играть.

Если изъявилъ желаніе играть только одинъ человекъ, а остальные спасовали, то сдатчикъ *обязанъ* играть, даже и тогда, когда у него на рукахъ не имѣется ни одного козыря.

Если случится что всѣ играющіе спасуютъ, то сдатчикъ, не мудрствуя лукаво, беретъ всѣ деньги со стола, которыя были поставлены для розыгрыша, въ свою пользу.

Вся игра и расчеты ведутся согласно обыкновенной стуколки.

2) Стуколка со шлейфомъ.

Стуколка эта имѣетъ разницу отъ предыдущей въ томъ, что козырь не открывается и не кладется на колоду, а смотреть его лишь только одинъ сдатчикъ, который и объявляетъ масть.

При этой стуколке сдатчику вмѣняется въ обязанность *непрерывно играть*, хотя бы даже играть заявили всѣ играющіе.

Тотъ козырь, который объявилъ сдатчикъ, онъ можетъ взять къ себѣ и, прикупая можетъ бросить всѣ три карты и замѣнить ихъ новыми изъ колоды. Но, такъ какъ съ козыремъ у него образуется четыре карты, а по правиламъ игры требуется только три, то онъ долженъ сбросить еще одну карту и просить выхода.

Но, если бы былъ на столѣ большой ремизъ, а сдатчикъ боялся бы обремениться, то онъ имѣетъ право козыря открыть и положить его на колоду, послѣ чего по своему желанію можетъ играть или пасовать.

Объ этомъ отступленіи сдатчикъ обязанъ заявить прежде чѣмъ начнетъ сдачу, въ противномъ случаѣ онъ обязательно долженъ играть.

Прежде чѣмъ сдатчикъ не объявитъ козыря, онъ не имѣетъ права смотрѣть своихъ картъ.

Объявленнаго козыря сдатчикъ не имѣетъ право смѣшивать со своими картами, а долженъ положить его отдѣльно.

Далѣе игра ведется точно также какъ и съ прикупкой.

Въ этой игрѣ бываютъ постоянные ремизы, и потому играя даже по маленькой, можно очень легко проиграть ощутительный кушъ, или при смѣломъ счастьи наоборотъ, можно выиграть кушъ.

Подобная игра въ стуколку, считается самая азартная и самая несправедливая.

При этой игрѣ еще недопускается такъ называемая *темная*, т.е. объявлять *иду* или *не иду*, прежде чѣмъ посмотрѣть свои карты. За это каждому храбрцу для поощренія его храбрости, дозволяется купить одну лишнюю карту. Такъ напр., если онъ сброситъ двѣ карты, дадутъ три, если сброситъ три, дадутъ четыре, лишнюю карту, понятно, онъ долженъ сбросить и оставивъ три можетъ начать игру.

Въ этой игрѣ допускается такъ называемый *разрѣзъ*, покупка, которая дѣлается при слѣдующихъ обстоятельствахъ.

Послѣ того, какъ всѣ желающіе играть прикупили должное количество картъ, и тѣ кто пасовали могутъ заявлять

желаніе, что они хотятъ играть въ *разрѣзъ*, при чемъ изъ оставшихся картъ берутъ каждый по четыре карты и одну изъ нихъ сбрасываютъ.

Первый выходъ дѣлаетъ купившій въ разрѣзъ, Если желающихъ играть въ разрѣзъ нѣсколько, то выходъ дѣлаетъ тотъ, кто купилъ послѣдній, идущій въ разрѣзъ.

Стуколка обязательная. Всѣ играющіе обязаны ставить условленную сумму для розыгрыша, не пасовать и играть на своихъ картахъ безъ прикупа. Во вторую сдачу, если появится ремизъ, то игра необязательна и желающіе могутъ пасовать.

Если ремизъ разыгранъ всѣ снова ставятъ условленную сумму, причемъ слѣдуетъ замѣтить, что какъ при началѣ игры, такъ и при дальнѣйшемъ ходѣ, каждый сдающій обязанъ ставить вдвое больше противъ той суммы, которую ставятъ остальные партнеры. Эта игра опять обязательна до появленія ремизовъ.

ГЛАВА XXV.

Трынка.

Эта игра, живое подобіе игры марьяжа, такъ какъ форма ихъ почти одинакова. Разница заключается только въ подробностяхъ.

Для игры въ трынку, въ большинствѣ случаевъ, употребляется колода въ 36 картъ. Раздача слѣдуетъ всѣмъ поровну.

До начала игры, на столѣ раскладываютъ шесть картъ трефъ, въ слѣдующемъ порядкѣ: туза, короля, даму, валета, десятку и девятку кладутъ на столѣ въ два ряда, лицевой стороною къ верху.

марьяжъ.	тузъ.	дама.	десятка.	трынка.
	король.	валетъ.	девятка.	

Съ боку разложенныхъ картъ ставятъ двѣ тарелки, одну для *марьяжа*, другую для *трынки*.

Трынка состоитъ изъ трехъ картъ трефъ: туза, короля, дамы, или десятки, девятки и восьмерки.

У кого на рукахъ старшая трынка, тотъ выигрываетъ все что находится въ тарелкѣ, подъ названіемъ *трынка*.

Сдающій карты, до раздачи игрокамъ, долженъ предложить имъ, положить на каждую карту по одной фишкѣ, а въ ту и въ другую тарелку по двѣ *фиши*. На сдатчика возлагается обязанность, смотрѣть затѣмъ, чтобы не было пропущено очереди.

Послѣ размѣщенія фишекъ колода картъ раздается всѣмъ играющимъ поровну. Взявъ на руки карты и разсмотрѣвъ ихъ, игроки, по очереди говорятъ, какія они имѣютъ выигрышныя карты. Для этого существуютъ слѣдующія правила.

Имѣющій въ рукахъ короля и даму трефъ, собираетъ съ тарелки *марьяжъ* всѣ фишки, и на мѣсто ихъ оставляетъ только двѣ.

У кого есть три трефовыхъ карты, напримѣръ: восьмерка, семерка и шестерка, тотъ выигрываетъ *трынку*. Но если случится, что другой игрокъ имѣетъ старше его масть: валета, десятку, и девятку, то первый, обязанъ выигрышъ уступить послѣднему. Взявшій *трынку*, долженъ сдѣлать новый вкладъ въ тарелку.

Такимъ-же образомъ должны поступать всѣ игроки, имѣющіе на рукахъ 6-ть картъ, дублиеты которыхъ приносятъ имъ фишки, находящіяся на картахъ, которыя выиграны.

Игрокъ, находящійся съ лѣвой стороны сдатчика, послѣ вышеозначеннаго обмѣна и выигрыша фишекъ, кладетъ на столъ такое количество послѣдовательныхъ картъ, какое окажется у него на рукахъ. Въ подобномъ случаѣ игрокъ, употребляетъ всѣ средства, для того чтобы помѣстить свою трефовую масть и взять вторично фишки, вовсе не заботясь о соблюденіи масти.

Когда кладутся на столъ карты, тогда говорится вслухъ какія онѣ, напримѣръ: валетъ червей, десятка червей, и т.д. Если между ними встрѣтится выигранная карта, то взявши

выигранныя фишки, замѣнять ихъ другими не должно, а только слѣдуетъ перестать.

Послѣ этого, слѣдующій очередной игрокъ начинаетъ класть карты, и имѣнно съ той, на которой остановился его предшественникъ. Очередной игрокъ долженъ стремиться къ тому, чтобы сбыть съ рукъ выгодныя для него трефы. При имѣніи же на рукахъ короля и дамы червей (*марьяжъ*), онъ можетъ не останавливаясь на дамѣ, класть короля, но въ такомъ случаѣ слѣдуетъ остановиться класть очередныя карты, предоставивъ это право другому.

Партія трынки оканчивается, когда игравшій сбывъ всѣ находящіяся карты. Послѣ этого всѣ партнеры, еткрывъ карты, обмѣниваются ими, откладывая равныя по своей цѣнности. И за тѣ карты, которыя остались у послѣдняго игрока онъ платитъ штрафъ по числу очковъ.

Г Л А В А XXVI.

Б а к к а р а .

Баккара первоначально была въ употребленіи въ южной Франціи.

Игра эта замѣчательно быстра въ своихъ переходахъ и очень похожа на людей съ нетерпѣливымъ характеромъ. Въ ней нѣтъ ничего особеннаго, занятнаго, но за то въ эту игру можно въ самое короткое время много проиграть и много выиграть.

Въ послѣднее время, баккара стала модной игрой не только многихъ гостинныхъ высшаго круга, но и всѣхъ вообще клубовъ, семейныхъ вечеровъ и т. п.

Правила этой игры слѣдующія:

Въ ней есть *банкометъ* и *понтеры*. Банкометъ беретъ двѣ колоды картъ и передаетъ ихъ понтерамъ, чтобы они ихъ смѣшали. Банкометъ, принявъ смѣшанныя карты понтерами, снова ихъ тасуетъ и затѣмъ передаетъ ихъ кому нибудь изъ понтеровъ или изъ окружающей публики, чтобы сняли.

Банкометъ, передъ тѣмъ, какъ начинать играть, имѣетъ право перекинуть нѣсколько картъ подъ исподъ колоды, но объ этомъ правѣ онъ долженъ предупредить играющихъ.

По обѣ стороны *банномета* усаживаются *понтеры*: одинъ съ лѣвой стороны, другой съ правой.

Въ такой игрѣ, какъ баккара, всѣ условія изложенныя здѣсь должны быть строго соблюдаемы.

Каждый изъ партнеровъ кладетъ передъ собой ту сумму, которую онъ хочетъ пустить въ ходъ. Банкометъ ставитъ двойную сумму денегъ, т. е. противъ каждой изъ выставленной партнерами суммы.

По окончаніи этихъ условій, банкометъ сдаетъ карты по одной слѣдующимъ образомъ:

1) Одну карту направо, одну налѣво и одну карту для себя.

1) Одну карту направо, одну налѣво и одну для себя.

Въ *баккара*, числа 9, 19, 29 суть лучшіе, затѣмъ слѣдуютъ 8, 18, 28; 7, 17, 27 и т. д. Слѣдовательно числа, приближающіяся къ 9, 19, 29, т. е. къ числамъ оканчивающимся на 9 имѣютъ преимущество въ опредѣленіи выигрыша. Достоинство картъ опредѣляется числомъ очковъ.

Каждая фигура считается за десять.

Если встрѣтятся карты съ равнымъ счетомъ очковъ имѣющихся на картахъ банкомета и на картахъ понтера, то ставку беретъ банкометъ.

Если у банкомета будутъ карты имѣть 9 или девятнадцать очковъ, то онъ обязанъ сразу открыть свои карты и забрать всѣ ставки всѣхъ понтеровъ, не смотря на то если бы и у нихъ были такіе же карты т. е. 9 или 19 очковъ.

Когда у банкомета будутъ карты 8 или 18, а у партнера 9 или 19 очковъ, то банкометъ платитъ понтеру его ставку.

Это правило относится равнымъ образомъ и до всѣхъ понтеровъ.

Въ то время когда ни у банкомета, ни у понтера не имѣется ни 8 ни 9 то дозволяется прикупать еще третью карту.

Покупка производится по слѣдующему порядку: сначала даетъ банкометъ карту желающему купить понтеру, который

сидитъ съ лѣвой стороны, послѣ него понтеру сидящему съ правой стороны и т. д.; когда же всѣ удовлетворены понтеры, то банкометъ имѣетъ право самъ купить если находитъ это для себя выгоднымъ а нужнымъ.

Больше одной карты прикупать нельзя.

Послѣ всего этого, всѣ карты понтеровъ купившихъ или не желающихъ купить, должны быть открыты, а равно открыты и карты банкомета, и опредѣляется выигрышъ и проигрышъ по большому количеству очковъ.

Если счетъ очковъ будетъ 10, 20 и 30, то это значить „*Баккара*“, которая даетъ право банкомету метать банкъ столько разъ по истеченіи всѣхъ картъ, сколько разъ придетъ къ нему баккара.

Если же эта баккара перейдетъ понтерамъ, то банкометъ обязанъ въ эту сдачу расчитаться съ понтерами окончательно, а карты для сдачи передать тому, у кого будетъ баккара и сдѣлать этотъ дѣлается банкометомъ.

Игра ведется безъ записи, на наличныя деньги и въ полный расчетъ.

Ходъ и шансы пары. Каждый разъ, когда у партнера четыре очка или очкомъ меньше, онъ спрашиваетъ карту у банкомета. Во всѣхъ остальныхъ случаяхъ онъ долженъ быть *довольнымъ* тѣмъ, что у него есть.

Только, какъ исключеніе, уже ему позволяютъ брать карту, когда у него 5 очковъ, или отказываться, когда у него всего только 4 очка.

Банкометъ же, напротивъ, поступаетъ согласно дѣйствіямъ понтера.

Не входя въ особенныя размышленія по этому поводу, мы представляемъ таблицу различныхъ комбинацій, которыя представляютъ двѣ колоды картъ для двухъ игроковъ.

104 карты представляютъ 5356 комбинацій, а именно:

Число *одиннадцать*, изъ туза и 19, короля, дамы или валета, можетъ выпасть 512-ю различными манерами.

Число *двенадцать* 504.

Число *тринадцать* 512.

Число *четырнадцать* 504.

Число *пятнадцать* 512.

Число *шестнадцать* 504.

Число *семнадцать* 512.

Число *осмнадцать* 504.

Число *девятнадцать* 512.

Число *двадцать* 780.

Отсюда ясно, что отношеніе вѣроятностей между баккара и другими числами, на примѣръ хотъ 11 равно отношенію 708 къ 512.

ГЛАВА XXVII.

Винигретъ.

Означенная игра играется колодой въ 40 картъ, т. е. изъ обыкновенной винтовой колоды выкидывается 12 картъ. Достоинство картъ опредѣляется числомъ очковъ, причѣмъ тузъ считается за одно очко. Играть могутъ отъ 2-хъ до 6 человекъ, причѣмъ каждый изъ партнеровъ дѣлаетъ ставку, носящую названіе пули.

Сдачу опредѣляютъ по жребію.

Сдающій раздаетъ партнерамъ по двѣ карты.

Довольный своими картами партнеръ заявляетъ вистъ и дѣлаетъ ставку. Въ противномъ случаѣ, сбрасываетъ одну или обѣ карты, взамѣнъ которыхъ получаетъ отъ сдающаго другія двѣ.

Послѣ этихъ предварительныхъ переговоровъ сдающій снова тасуетъ карты, даетъ снять и раздаетъ еще по двѣ карты играющимъ. Послѣ этого игроки могутъ держать игру или пасовать. Если всѣ партнеры сказали *пасъ*, то послѣдній, т. е. сдающій, можетъ перемѣнить игру и сдать снова, или же заставить игроковъ удержать свои карты. Въ послѣднемъ случаѣ, онъ ставитъ *на конъ* два жетона и то-же оставляетъ свои карты.

Игрокъ, который полагаетъ, что у него хорошая игра, дѣлаетъ ставку.

Если никто изъ играющихъ не держитъ противъ него, онъ снимаетъ ставку, и сдающій, кромѣ того, долженъ отсчи-

тать ему вдвое противъ ставки, если только самъ не сдѣлаетъ *пулю*.

Если нѣсколько игроковъ желаютъ придерживаться *пулю*, то всякій можетъ отказаться, потерявъ, такъ обр., право снова вступать въ игру, т. е. снова ставить жетоны, до тѣхъ поръ, пока игроки, держащіе *пулю* не откажутся, и, пока имъ не сдадутъ столько картъ, сколько они пожелаютъ.

Когда окончатся прикупы, каждый говоритъ по очереди. Тотъ, кто хочетъ показать, что у него дурная игра, говорить: *пасъ*. Если всѣ скажутъ *пасъ*, то *пуля* остается до слѣдующей сдачи.

Но, если одинъ изъ игроковъ хочетъ показать, что у него хорошая игра, то онъ увеличиваетъ ставку. Въ этомъ случаѣ, остальные игроки могутъ придерживаться или говорить *пасъ*. Но если никто не держалъ первой *прибавки*, то тотъ, кто ее сдѣлалъ, беретъ все и заставляетъ остальныхъ игроковъ платить себѣ стоимость числа своихъ очковъ. Если, напротивъ, придерживали *прибавку*, то заинтересованные игроки должны вскрыть карты, чтобы узнать кто выигралъ.

Познъ есть первый шансъ. Онъ заключается въ соединеніи двухъ или нѣсколькихъ картъ одной масти.

Одна карта не составляетъ познъ. На примѣръ: хотъ десятка и имѣетъ *десять* очковъ, но она не стоитъ двойки и тройки одномастныхъ, которыя вмѣстѣ хотъ и составляютъ только пять.

Точно также три карты одной масти стоятъ дороже двухъ, несмотря на то, что на послѣднихъ и будетъ большее число очковъ.

Выигрывающій познъ получаетъ отъ каждого игрока по одному жетону.

Прима, второй шансъ игры, получается тогда, когда всѣ четыре карты одной масти. Этотъ шансъ важнѣй, чѣмъ *познъ*. Выигрывающій получаетъ съ каждого по два жетона, и кромѣ того беретъ себѣ *пулю* и *прибавку*. Если въ примѣ болѣе тридцати очковъ, то она называется большая *прима* и считается выше простой примы.

Секансъ, третій шансъ, образуется, когда три одномастныхъ карты слѣдуютъ подрядъ, какъ напр., двойка, тройка,

четверка червей, трефъ и т. п. образуютъ *секансъ*. Этотъ шансъ важнѣе предыдущихъ и кромѣ *пули* и *прибавки* выигрывающій получаетъ съ каждаго игрока по три жетона. *Секансъ*, въ которомъ больше очковъ, считается выше, исключая того случая, когда онъ состоитъ изъ *четырехъ картъ*. Последний выигрываетъ даже и въ томъ случаѣ, когда въ немъ меньше очковъ, нежели въ *секансѣ* изъ трехъ.

Триконъ, четвертый шансъ, образуютъ три разномастныхъ карты, но достоинства одинаковаго: три туза, три двойки, три шестерки; этотъ шансъ важнѣе *позна*, *примы* и *секанса*. Выигрывающій получаетъ по четыре жетона съ каждаго. Если сойдутся нѣсколько *триконовъ*, то выигрываетъ тотъ, который заключаетъ въ себѣ наибольшее число очковъ.

Приливъ, пятый шансъ, образуется четырьмя одномастными картами и важнѣе всѣхъ предыдущихъ. Кромѣ *пули* съ ея принадлежностями, выигрывающій получаетъ по пяти жетоновъ съ каждаго.

Всѣ вышепоименованные шансы называются *простыми играми*. Но въ *винниретъ* бываютъ и двойныя игры. Такъ называютъ ихъ потому, что онѣ заключаютъ въ себѣ нѣсколько простыхъ игръ, напримѣръ: *триконъ*, соединенный съ *примой*, когда при трехъ десяткахъ находится четвертая карта, не подходящая подъ масть ни къ одной изъ десяти. Такая игра выше всѣхъ простыхъ игръ, и выигравшій получаетъ столько, сколько онъ получилъ бы за каждую игру порознь.

Приливъ, соединенный съ *секансомъ* выше предыдущей игры.

Фредонъ самая высокая игра, которая состоитъ изъ четырехъ картъ одинаковаго достоинства.

Выигравшій получаетъ по слѣдующей оцѣнкѣ игръ съ каждаго партнера: за *фредонъ* по 80 фишъ, за *приму* по 2.

Младшій *фредонъ* составляется изъ тузовъ, старшій изъ десятковъ.

ГЛАВА XXVIII.

Бульотъ.

Игра бульотъ обязана своимъ происхожденіемъ временамъ директоріи.

Терминологія игры. *Бреланъ*—комбинація трехъ картъ одинаковой стоимости.

Бреланъ-карре—бреланъ, образующійся изъ картъ, находящихся на рукахъ и карты, находящейся на рукахъ.

Бреланъ-фавори—бреланъ на рукахъ, если на вскрышѣ дама.

Бреланъ-мистигри—дама трефъ съ обыкновеннымъ бреланомъ.

Бреланъ-Сенъ-Джемсъ—двѣ карты одинаковой стоимости и масти при валетѣ трефъ.

Карре—право играющаго въ первой рукѣ увеличивать ставку вдвое.

Приглашеніе—предложеніе дѣлать ставку противъ одного или нѣсколькихъ игроковъ.

Конъ—поставить всѣ находящіеся передъ собою деньги.

Фоссъ—карта масти отсутствующаго туза.

Хмостъ—терпъ отъ короля, дамы или отъ другой фигуры за исключеніемъ туза.

Мистигри—дама или валетъ трефъ, смотря потому, какія изъ этихъ фигуръ оставлены въ игрѣ.

Темная—не открывать игры.

Пароль—передать другому право увеличить ставку.

Поэны—число, которое составляютъ карты одной масти, взятые вмѣстѣ.

Привилегія—преимущество перваго въ рукѣ для выигрыша талін, когда противникъ имѣетъ такое-же число очковъ.

Пари—увеличеніе ставки.

Обойщикъ—играющій, у котораго остается одинъ жетонъ, и онъ обязанъ его ставить.

Общія правила игры. Число игроковъ въ бульотъ допускается—трое, четверо и пятеро. При игрѣ въ пятеромъ, изъ

обыкновенной колоды въ 32 карты выбрасываются семерки и девятки. При игрѣ вчетверомъ выкидываются также и валеты, а втроемъ—и дамы.

Играющіе получаютъ поровну фишъ и жетоновъ, которымъ и предается условная цѣнность; обыкновенно фиша стоитъ пять жетоновъ.

Мѣста распредѣляются по жребію.

Для этого берется число картъ равное числу игроковъ. Карты эти выбраны такъ, что по порядку слѣдуютъ одна за другой, какъ напр.: *король, дама, девятка*; ихъ мѣшаютъ и предлагаютъ играющимъ, которые и выбираютъ по одной. Тотъ, у котораго окажется король, выбираетъ мѣсто, а остальные игроки располагаются по стоимости вынутыхъ картъ, начиная справа.

Другой способъ опредѣленія мѣстъ слѣдующій:

Кладутъ на столъ, на каждое мѣсто по картѣ, и раздаютъ одинаковые же карты играющимъ.

Играющіе занимаютъ тѣ мѣста, которыя подходятъ къ ихъ картамъ. Имѣющій короля, садится на то мѣсто, гдѣ лежитъ король; имѣющій даму садится тамъ, гдѣ лежитъ дама, и т. д.

Передъ сдачей, тотъ, кто сдаетъ, кладетъ на столъ одинъ жетонъ; это-то и *называется игра*.

При второмъ турѣ, если игра еще не завязалась, и если только нѣтъ *кассы-пасъ*, то она удваивается.

Тузъ считается одиннадцать, фигуры десять, а остальные карты по числу очковъ. Тузъ есть первая карта въ игрѣ.

Играющій, получившій короля, начинаетъ сдавать карты, которыя онъ перемѣшалъ, и которыя далъ снять своему сосѣду слѣва. Карты сдаются по одной, начиная справа; сдающій кладетъ карты себѣ послѣднему. Когда каждый изъ играющихъ получилъ три карты, сдающій скрываетъ слѣдующую, и кладетъ ее справа, такъ какъ и *талонъ*.

Игра, которая не состоялась въ первый разъ, переходитъ къ лицу сидящему направо, которое должно пересдать. Сдающаго смѣняетъ играющій съ нимъ *визави*.

Если засдаться или, если вскрыется картр, то сдаютъ второй игрой картъ. Но если вскрылась одна карта, то продол-

жаютъ сдавать до трехъ картъ каждому, чтобы узнать, не получить ли кто-нибудь бреланъ, такъ какъ за бреланъ платится, не смотря на уничтоженіе сдачи.

Бреланъ, какъ мы говорили, есть три одинаковыя карты. По старшенству бреланы идутъ такъ въ нисходящемъ порядкѣ. Выше всѣхъ считается бреланъ карре.

Бреланъ карре англесъ—тотъ случай, когда простой бреланъ встрѣчается съ бреланомъ корре, при чемъ партнеръ, на рукахъ котораго есть простой бреланъ получаетъ право вскрыть первую или послѣднюю карту въ талонѣ, и для него, такимъ образомъ получается возможность подобрать бреланъ карре.

Ходящій въ первую руку, можетъ идти въ темную, т. е. ставить на конъ такую же сумму, которая уже была на лицо; второй можетъ удвоить конъ, что называется сдѣлать контръ карре.

Изъ карре ничего нельзя брать назадъ. Первый играющій, если онъ, судя по своей игрѣ, не объявляетъ, что онъ идетъ на тѣ жетоны, которые уже находятся въ кону, или на столько-то фишъ, или жетоновъ, которые онъ прибавляетъ то онъ пасуетъ.

Когда первый игрокъ объявилъ, то за нимъ объявляютъ и другіе по очереди, придерживая то, что уже стоитъ на столѣ, или опережая того, кто открылъ игру, т. е. ставя болѣе жетоновъ или фишъ нежели онъ.

Отсюда видно, что играющій такимъ образомъ можетъ проиграть жетоны и фиши, которые онъ поставилъ съ перваго разу и слѣдовательно уступить свое мѣсто другому. Но этого не можетъ быть, если сѣли играть на часъ, полчаса, и если впятеромъ, на четверть часа. Въ первомъ случаѣ можно выйти изъ участія въ партіи; во второмъ этого никакъ нельзя сдѣлать до полного истеченія времени.

Если держать нѣсколько играющихъ, то объявлять долженъ первый за открывшимъ игру, и затѣмъ каждый за нимъ по очереди, начиная справа, если только игра не увеличивается. Какой способъ игры ни выбралъ бы играющій, тотъ, который за нимъ слѣдуетъ, всегда можетъ увеличить конъ и тогда всѣ игроки, которые передъ нимъ обязаны держать

Карточный игрокъ.

или отказываться, ставить то количество жетоновъ, которое онъ поставилъ. Впрочемъ, всякій въ свою очередь, можетъ увеличить конъ; и всѣ должны уступить тому, кто поставитъ больше *и уступить*. Но каждый игрокъ не можетъ играть больше, нежели стоитъ передъ нимъ, это называется *на все идти*. Въ концѣ концовъ, можно проиграть только то, что ставили, хотя на кону находилось и гораздо больше.

Наконецъ, когда игра дойдетъ до того, что уже не прибавляютъ, а всякій или держитъ или отказывается, то игроки, держащіе, а также и другіе, открываютъ свои карты. Тогда игроки, которыхъ игра заинтересована, стараются приобрести какъ можно большее число, въ той же масти, въ игрѣ своихъ сосѣдей.

Тузъ беретъ всѣ карты своей масти, точно также какъ и король, если туза нѣтъ въ игрѣ. Тогда тотъ, кто имѣетъ большое число, выигрываетъ, въ случаѣ-же, если игры равны, выигрываетъ тотъ, кто въ рукѣ.

Случается, что при несчастіи, бываютъ вынуждены ставить даже до послѣдняго жетона, тогда проигравшій дѣлается *обойщикомъ*.

Если у *обойщика* самое большое число, то онъ выигрываетъ, но онъ можетъ получить только то, что на кону.

Обойщикъ, не можетъ открыть игры потому только, что онъ *обойщикъ*, а игра открывается только тогда, когда надбавляютъ ее; онъ же надбавлять не можетъ. Когда игра открыта, то *обойщикъ* по неволѣ долженъ смотрѣть на нее.

Тотъ, кто имѣетъ *трынку*, беретъ *по жетону* съ каждаго игрока; если есть два *брелана* въ одно время, то они оба платятся. Но тотъ, кто имѣетъ высшій *бреланъ*, не платитъ низшему.

Есть правило, что если три игрока сдѣлали ставки, и притомъ двое изъ нихъ, сдѣлали ставки крупнѣе, сравнительно съ третьимъ, который выигрываетъ талію, то тотъ изъ двухъ, который скорѣе бы выигралъ, при помощи *игры выигрывающаго, забираетъ деньги этого другаго и платитъ третьему вдвое* противъ того, что стоитъ передъ нимъ, не нарушая этимъ правъ выигрывающаго.

Различные виды бульота.

Бульотъ съ обязательнымъ карре.

Когда играютъ съ обязательнымъ *карре*, то увеличиваютъ стоимость жетоновъ.

Сдающій игрокъ ставитъ передъ собою только одинъ жетонъ. Жетонъ этотъ служитъ и ставкой и карре.

При игрѣ съ обязательнымъ карре, послѣдній по картамъ, также какъ и первый, могутъ быть *обойщиками*.

Каждый играющій, проигравшій всю свою ставку, удаляется, чтобъ уступить мѣсто вновь входящему въ игру, если таковой находится.

Послѣ игроковъ вышедшихъ, новые игроки вступаютъ по очереди.

Бульотъ втроемъ.

При бульотѣ втроемъ распоряжается играющій, сидящій налѣво отъ сдающаго.

Бульотъ съ бреланъ-мистигри.

За *бреланъ-мистигри* платится какъ и за простой бреланъ.

Самый маленькій *бреланъ*, считается больше чѣмъ познъ.

Бульотъ Сентъ-Джемсъ.

За *бреланъ* Сентъ-Джемсъ, платится два жетона. Онъ выше позна,

За *бреланъ-мистигри* на вскрышѣ также, платится двѣ жетонами.

За *бреланъ карре* Сентъ-Джемсъ, платится четырьмя жетонами.

Бреланъ-карре простой, уплачивается четырьмя жетонами. Онъ выше *брелана* Сентъ-Джемсъ.

Бульотъ безъ брелана.

Никогда нельзя увеличить ставку суммой болѣе той, которая назначена для первой ставки.

Каждый играющій, который достигнетъ *тахитит*-а ставки, которая также опредѣлена, уступаетъ *свою* новому игроку, если таковой найдется, или онъ долженъ снять ту сумму, которая превышаетъ его первую ставку.

Итти значитъ играть. Это уже не значитъ проиграть свою ставку со второй талии, хотя въ первую и *спасовано*.

Если одинъ изъ играющихъ не выходитъ изъ игры, то одинъ изъ трехъ остальныхъ играющихъ, можетъ помѣняться съ нимъ мѣстомъ. Право это принадлежитъ первому, который о немъ заявить.

Если два игрока выходятъ изъ игры, то мѣсто ихъ принадлежитъ тѣмъ, которые первыми входятъ въ игру,

Старый бульотъ.

Онъ играется впятеромъ.

Изъ пикетной колоды выбрасываются однѣ семерки.

Первая ставка равняется пяти фишамъ и пяти-жетонамъ, при чемъ фиша стоитъ пять жетоновъ.

Пасъ стоитъ каждому играющему по жетону.

Бреланъ стоитъ тоже, что и въ простой бульотъ.]

Кто надбавляетъ, тотъ даетъ одинъ жетонъ.

Продолжительность партій не ограничена.

Если есть вновь входящіе въ игру, тогда играютъ съ новой *ставкой*.

Каждый играющій, если онъ только взялъ *ставку*, можетъ, въ отсутствіе вступающихъ и въ промежутокъ времени между двумя талиями положить за нихъ, столько денегъ, сколько ему заблагоразсудится.

Распоряжается играющій, сидящій слѣва отъ сдающаго.

Бреланъ фавори платится вдвое.

ГЛАВА XXIX.

Экарте.

Ходъ игры въ экарте. Число партнеровъ въ экарте два, но допускается неограниченное количество входящихъ. Колода, употребляющаяся для этой игры—32 карты, причемъ высшая карта король, далѣе слѣдуютъ дама, валетъ, тузъ и т. д. до семерки включительно. Партія играется въ 5 поэновъ, которые отмѣчаются четырьмя жетонами или контръ-марками. Тотъ кто вскрываетъ короля отмѣчаетъ одинъ поэнъ, точно также и за козырнаго короля отмѣчается одинъ поэнъ. Но прежде чѣмъ карта коснется стола, т. е. будетъ взята взятка партнеръ, имѣющій короля, долженъ объявить объ этомъ.

Объявляя короля, говорятъ: король у меня.

Если ходятъ прямо съ первой карты съ короля, то можно отмѣчать за него не объявляя.

Имѣютъ право не объявлять короля, но въ такомъ случаѣ за него не отмѣчаютъ. Такимъ образомъ поступаютъ желая обмануть своего противника.

Тотъ, кто сдаетъ, прежде чѣмъ сдѣлаетъ ходъ, обязанъ объявлять короля, если послѣдній находится въ его игрѣ. Но гораздо выгоднѣе объявлять объ этомъ, послѣ того какъ противникъ уже сдѣлалъ первый ходъ.

Если играющій объявитъ короля, не имѣя его въ своей игрѣ, то противникъ его имѣетъ право взять назадъ карты, которыми онъ сходилъ.

Играющій, взявшій три взятки, отмѣчаетъ одинъ поэнъ. Тотъ, кто беретъ всѣ взятки отмѣчаетъ два поэна.

Больше двухъ поэновъ отмѣтить нельзя, развѣ только есть король.

Если первый, которому приходится ходить, недоволенъ своими картами, то онъ можетъ просить, чтобъ ему дали другія карты, сколько ему вздумается, не больше, впрочемъ, пяти, говоря при этомъ: *я сношу или предлагаю*.

Противникъ разсматриваетъ свою игру, и если онъ думаетъ улучшить ее сносомъ, то отвѣчаетъ: *сколько?* и отдаетъ просившему число требуемыхъ картъ, притомъ беретъ и себѣ самому столько картъ, сколько онъ снесъ.

Если сдающій отказывается отъ сноса, и не сдѣлаетъ ни одного позна, то онъ теряетъ два позна. Первый дѣлающій ходъ, теряетъ столько же, если онъ, не дѣлая сноса, не сдѣлаетъ ни одного позна.

Сдающій всегда обязанъ объявить сколько онъ сноситъ, если его спрашиваетъ объ этомъ противникъ.

Можно сносить одинъ, два, три раза, пока не выйдетъ весь талонъ.

Легко можетъ случиться, что противникъ будетъ все сносить, и наконецъ талона не хватитъ, сдающій же не замѣтитъ этого, тогда другой партнеръ можетъ дополнить недостающія карты изъ послѣдняго сноса.

Каждый партнеръ, прежде чѣмъ получить новыя карты, долженъ сбросить свои въ сторону, противоположную талону. Сносы двухъ игроковъ не должны смѣшиваться, и никто не имѣетъ права смотрѣть ихъ; виновный долженъ играть съ открытыми картами.

Партія начинается заявленіемъ партнера въ первой рукѣ о желаніи сдѣлать сносъ или ходить, или же объявленіемъ короля. Игрокъ же во второй рукѣ долженъ положить талонъ, или обозначить козыря, спросить сколько сносить, или наконецъ объявить, что онъ самъ не хочетъ сносить.

Нельзя отказываться сбрасывать требуемую масть если она только есть на рукахъ.

Точно также нельзя скидывать младшую карту масти, если у васъ есть старшая, напр. вы не можете сбросить вала пикъ на даму пикъ, если у васъ есть король той же масти.

Если сбросили не по приведеннымъ правиламъ, и это замѣтили, то каждый играющій снова беретъ свои карты. Въ этомъ случаѣ, сдѣлавшій ошибку записываетъ всего только одинъ познъ, если онъ беретъ всѣ взятки, и ни одного если онъ только возьметъ одну взятку.

Если кто выходитъ изъ экарте, то проигрываетъ; какъ и въ большей части игръ. Бросать игру нельзя когда есть поставленные пари.

Играющій, съ которымъ держали пари, можетъ слушаться совѣтовъ держащаго за него пари, если онъ находитъ ихъ хорошими, но принудить его къ этому нельзя.

Когда пари заключено подъ условіемъ реванша (отыгрышъ), то реваншъ обязателенъ только для выигравшаго; проигравшій можетъ отъ него отказаться.

Наконецъ, такъ какъ пари въ партіи бываютъ по договору, то для того, чтобы они существовали, необходимо возобновлять ихъ каждый разъ, по ранѣе сдѣланному между двумя играющими условію.

Правила для игры въ экарте.

1. Иногда не благоразумно сносить, когда вы хотите освободиться отъ меньшинства вашихъ картъ, потому что шансы, на взятіе двухъ хорошихъ картъ могутъ быть неблагоприятны, такъ какъ вы не знаете, сколько снесетъ вашъ противникъ.

И такъ какъ отъ перваго играющаго зависитъ выборъ сносить-ли или играть такъ, то онъ хорошенько долженъ разсмотрѣть игру свою еще до сноса.

2. Есть извѣстныя игры, называемыя правильными, другими словами такія игры, въ которыя можно проиграться только тогда, когда у вашего противника есть два козыря. При такомъ расположеніи картъ, сносить ихъ нельзя.

3. Если у васъ есть козырь, король, дама и двѣ слѣдующія карты той же масти, начинайте ходить съ дамы и съ младшихъ той же масти картъ. Если дама будетъ бита, то у васъ остаются двѣ карты, чтобы удержать за собой ходъ и продолжать игру.

4. Если у васъ есть козырь, король и три карты съ нимъ однамастныхъ, начинайте ходить съ козыря, если только это крупная карта.

5. Если у васъ есть маленькій козырь, терцъ и маленькая карта другой масти, то начинайте ходить съ сильной

масти съ короля; если онъ будетъ бить? то продолжайте козырять, а потомъ опять идите съ сильной масти.

6. Если у васъ два козыря, тузъ и два разномастныхъ валета, то начинайте съ валета, который защищенъ. Если вы возьмете взятку, и ваши козыри окажутся хорошими, то продолжайте съ нихъ.

7. Если у васъ два козыря и три карты другой масти, то придержите козырей на случай.

8. Если у васъ два козыря, король, и кромѣ того двѣ другія карты, ходите съ маленькой карты и овладѣйте опять ходомъ черезъ козыря; продолжайте играть другимъ козыремъ, и если онъ не будетъ бить, то ходите королемъ.

9. Если у васъ есть два козыря, дама и одномастная карта, а также и другая маленькая разной съ ней масти, то ходите съ вашей дамы, предполагая, что у вашего противника есть крупный козырь. Если она взята козыремъ, то овладѣвайте опять вашимъ ходомъ маленькимъ козыремъ, потомъ ходите вторымъ вашимъ козыремъ, а вслѣдъ за нимъ и картой одной масти съ дамой. Если одинъ изъ вашихъ козырей не важенъ, начинайте съ карты, которая не имѣетъ одинаковой себѣ масти. Если вашъ противникъ побьетъ ее и выйдетъ въ масть, то вашъ маленькій козырь будетъ играть.

10. Если у васъ есть король не защищенный, и другой король, защищенный другой картой, или дама съ одномастной картой, то ходите съ защищенного короля и продолжайте въ ту же масть, такъ какъ между этими картами нѣтъ ни одного козыря. Если вашъ противникъ побьетъ короля козыремъ, вы имѣете шансы получить ходъ, взявши другимъ королемъ или дамой.

11. При секансѣ изъ трехъ козырей; ходите со старшаго.

12. Если вы начнете козырять и не думаете, чтобы вашъ противникъ придержалъ одну масть, то придержите остальныхъ вашихъ козырей. чтобы завладѣть снова ходомъ и ходите съ одной изъ младшихъ картъ.

13. Если, послѣ двухъ взятковъ, у васъ останутся дама, и два маленькіе козыря, то скорѣй идите въ маленькую карту, а не даму, которыхъ вашъ противникъ легко можетъ побить королемъ.

14. Если у васъ плохая игра и всего только одинъ козырь, начинайте всегда съ самой младшей и плохой карты, приберегая вашего козыря для взятки.

15. Есть одинъ случай. когда въ высшей степени не расчетливо объявлять короля. Предположимъ, что вы отмѣтили уже *три поэна*, и противникъ вашъ не даетъ вамъ сносить, или же будучи первымъ въ рукѣ, играетъ безъ сноса. Въ томъ и другомъ случаѣ, если онъ не возьметъ трехъ взятковъ, то проигрываетъ два поэна.

Очевидно, что шансы ваши на выигрышъ увеличатся, если вы замаскируете вашу игру, т. е. не объявите короля.

16. Изъ всего вышесказаннаго ясно, что перевѣсъ въ игрѣ зависитъ скорѣе отъ искусной комбинаціи, и отъ быстрого расчета шансовъ въ разные періоды игры, нежели отъ хорошихъ картъ.

Вышеизложенныя правила познакомятъ читателя съ основными правилами и тонкостями игры, а близкое знакомство съ *шансами* будетъ руководить его расчетомъ при сносѣ. Въ особенности онъ всегда долженъ слѣдить за записью и помнить, что расчеты его съ противникомъ не схожи между собою и измѣняются въ разные моменты игры.

Наконецъ онъ долженъ слѣдить за тѣмъ, чтобы не дать противнику какого-нибудь намека своимъ поведеніемъ. Холодность и безстрастіе суть два качества, неизбѣжныхъ при экарте.

Шансы игры.

Можно держать 7 противъ одного, что сдающій не вскроетъ короля.

Можно держать 4 противъ одного, что первый играющій или сдающій не возьметъ двухъ козырей, предполагая, что онъ сноситъ три карты.

Можно держать 3 противъ одного, что онъ не возьметъ одного козыря или болѣе.

Имѣя уже одного козыря, и снося три карты, можно держать $6\frac{1}{2}$ противъ 1, что онъ не купитъ козыря или же можно держать 6 противъ 5, что онъ купитъ одного, можно

держатъ $5\frac{1}{2}$ противъ одного, что нѣтъ короля при первой сдачѣ ни у одного изъ играющихъ.

НВ. Когда сдающій и первый играющій сносятъ одинаковое число картъ, то шансы ихъ одинаковы. Эти шансы измѣняются только вслѣдствіе относительнаго числа картъ, сброшенныхъ каждымъ.

ГЛАВА XXX.

Криббеджъ.

Криббеджи существенно отличается отъ другихъ игръ безконечнымъ разнообразіемъ шансовъ. Въ Англіи на него смотрятъ какъ на игру весьма полезную для юношества и развивающую числительныя способности.

Въ криббеджѣ играютъ различнымъ образомъ: вдвоемъ, троимъ и вчетверомъ; въ пять, въ шесть, а иногда и въ восемь картъ.

Правила этой игры, смотря по обществу играющихъ, измѣняются. Мы приводимъ тѣ изъ нихъ, которыя болѣе другихъ употребительны.

Сдающій можетъ показывать свои карты, но если онъ покажетъ карты своего противника, то послѣдній имѣетъ право записать за нимъ два поэна и требовать новой сдачи.

Если сдающій сдалъ лишнія карты одному или другому играющему, то тотъ, который не сдавалъ, можетъ записать за нимъ два поэна и требовать кромѣ того новой сдачи, если только онъ замѣтитъ ошибку раньше, чѣмъ карты были взяты на руки. Но если онъ не хочетъ, чтобъ пересдали, то беретъ и лишнія карты.

Если у кого-нибудь изъ играющихъ на рукахъ больше картъ, чѣмъ бы слѣдовало, то противникъ его записываетъ за нимъ четыре поэна и можетъ требовать новой сдачи.

Если играющій коснется картъ послѣ сдачи передъ тѣмъ, какъ снимать для вскрыши, то противникъ его можетъ записать за нимъ два поэна.

Когда играющій насчитаетъ себѣ лишніе поэны, то противникъ его не только имѣетъ право стереть ихъ, но и записать себѣ столько же.

Для отличія поэновъ употребляется продолговатая дощечка съ дырочками числомъ 61 и двумя колками. Эти-то 61 поэнъ и составляютъ партію.

Въ криббеджѣ можно играть въ 5, 6 и 8 картъ, въ первомъ случаѣ сдаютъ по одной картѣ, во второмъ по три и въ третьемъ по четыре.

Криббеджъ въ 5 картъ. Сдаетъ снявшій подъ младшую карту. Послѣ сдачи каждый играющій сбрасываетъ изъ 5-ти картъ двѣ, чтобы образовался *крибъ*, который всегда принадлежитъ сдающему; затѣмъ противникъ снимаетъ остальную колоду, а сдающій, вскрывая верхнюю карту, кладетъ ее на *крибъ*. Если карта эта будетъ валетъ, то онъ приписываетъ два поэна.

Карта на вскрышѣ можетъ считаться каждымъ изъ играющихъ, стоитъ имъ показать только свою игру; ея считаютъ также и въ *крибъ*. Первый играющій, снявъ и сбросивъ карты, ходитъ одной картой, къ которой другой старается подобрать пару, или долженъ отвѣчать на нее другой картой, число очковъ которой, сложенное съ числомъ очковъ первой, должно равняться 15. Тогда тотъ, который еще не сдавалъ, идетъ, стараясь сдѣлать *paire royale*, *sequence*, *couleurs*, если онъ только допускаются, или 15, съ тѣмъ условіемъ, чтобы карты, которыми ходили не превосходили послѣдняго числа. Такимъ образомъ продолжаютъ по очереди до тѣхъ поръ, пока число очковъ картъ, которыми ходаки не составятъ 31, или приблизительно это число.

Когда играющій, котораго очередь ходить, не въ состояніи положить карту, съ которой вмѣстѣ бы составилось 31 очко, или по крайней мѣрѣ приблизилось къ нему, то говорить: *allez*. На этомъ основаніи, его противники имѣютъ право, записать 1 поэнъ и онъ долженъ крыть эту карту. Если онъ покроетъ такъ, что число очковъ равно будетъ 34, то записываетъ 2 поэна. Кромѣ того, послѣдній играющій, часто имѣетъ возможность сдѣлать *paires* и *séquences*.

Остающіяся затѣмъ карты не разыгрываются, но каждый играющій, сосчитавъ во время игры, число выигранныхъ имъ очковъ, продолжаетъ (сперва тотъ игрокъ, который не сдавалъ, а за нимъ и сдававшій) считать и брать изъ своей игры такъ же, какъ изъ *криба*, считая карты всевозможными образами, какъ показано ниже, и всегда принимая въ расчетъ карту на вскрышѣ.

За каждыя 15 очковъ.

За раіе или двѣ одинаковыя карты . . .	2	позна
„ „ royale, три „ „ . . .	6	„
„ „ двойную, четыре „ „ . . .	4	„
„ „ „ royale или 6 одинак. картъ. 12	„	

За секансъ и масти, смотря по числу.

За валета вскрытой масти—1 познѣ, но если вскрытъ валетъ, то онъ не считается и при ходѣ съ него ничего не приписывается.

Партнеръ, имѣющій на рукахъ три или четыре карты вмѣстѣ съ крибомъ одной масти, имѣетъ право считать это число за масть и въ случаѣ, если вскрыта та же масть, то однимъ позномъ больше.

Имѣя на рукахъ раіе royale, выгодно сносить остальные карты въ крибъ при томъ условіи, если эти карты не двѣ пятерки, двойка и тройка, пятерка и шестерка, семерка и восьмерка, пятерка и другая какая нибудь карта, стоящая десяти, также, если крибъ принадлежитъ противнику или, наконецъ, если партія близка къ окончанію.

Очень полезно для результата сносить въ свой крибъ младшія карты, рассчитывая, чтобы вышло 15 очковъ мастью или картами, если только противникъ не выигралъ пяти. Въ послѣднемъ случаѣ, чтобы помѣшать противнику выиграть партію, выгоднѣй придержать эти карты.

Въ отношеніи криба противника слѣдуетъ держаться совершенно обратнаго образа дѣйствія.

Младшія карты представляютъ обыкновенно болѣе вѣроятности выиграть партію. Масти и *секансы*, въ особенности, если только они одной масти, по большей части лучшія карты, потому что черезъ нихъ играющій часто можетъ поддержать свой собственный *крибъ* или разстроить *крибъ*

своего противника, которому никогда не нужно давать вала, если его только можно удержать съ пользой.

Нѣтъ необходимости, чтобы *секансы* шли по порядку. Достаточно, если на столѣ *секансъ* составляетъ силу, такъ что не нужно прибавлять ни одной карты.

Двадцать девять, есть число самое высшее, которое можно только выиграть съ тѣми картами, которыя на рукахъ, или черезъ *крибъ* въ пять или шесть картъ. Игра эта образуется изъ трехъ пятерокъ, трехъ валетовъ и четвертой пятерки, когда валетъ на вскрышѣ, что впрочемъ случается весьма рѣдко. Но двадцать четыре, не есть необыкновенное число: оно можетъ составиться изъ четырехъ троекъ и девятки, или двухъ пятерокъ и двухъ шестерокъ, и посредствомъ другихъ комбинацій, съ которыми знакомить насъ практика.

Безконечное разнообразіе комбинацій въ криббеджѣ дѣлаетъ почти невозможнымъ, въ небольшой промежутокъ времени дать играющимъ достаточныя наставленія, когда слѣдуетъ сбросить, когда придержать извѣстныя карты, и наконецъ какъ ходить съ нихъ при извѣстномъ положеніи игры. Этому могутъ насъ научить только практика, расчетъ и вниманіе.

Шансы иногда такъ необыкновенны и неожиданны, что случается даже съ искусными игроками, что въ криббеджѣ въ пять картъ, когда у одного играющаго противника уже 56 позновъ, счастливый игрокъ, не имѣвшій ни одного позна, оканчиваетъ партію въ двѣ сдачи, между тѣмъ какъ противникъ его не дошелъ еще до 60. Въ криббеджѣ вчетверомъ можетъ случиться, что игроки не имѣшіе ни одного позна, а именно: сдающій и его партнеръ если только вскрыется валетъ, дѣлаютъ 61 познѣ въ одну сдачу, между тѣмъ какъ противники ихъ не сдѣлаютъ болѣе 24.

Шансы позновъ на рукахъ вычисляются около 5 или 6, а тѣ, которые выигрываютъ во время игры, считаютъ 2—для сдающаго, 1 для его противника, т.-е. около 6 приблизительно за партію.

Вѣроятности позновъ *криба*, считаются за 5, такъ что каждый играющій въ двѣ сдачи сдѣлаетъ 16, и такъ далѣе

до конца партіи. Отсюда можно заключить, что первый играющій имѣетъ преимущество, когда карты одинаковы и играющіе равно искусны въ игрѣ.

Соблюдая этотъ расчетъ, играющій можетъ судить, хорошали ли у него игра и сообразно съ этимъ играть. Если онъ отсталъ и у него хорошія карты, то онъ нападаетъ на противника; если игра его не велика, онъ выжидаетъ хорошаго случая.

Криббеджъ въ восемь картъ играется весьма рѣдко.

Иногда играютъ въ особый родъ криббеджа втроемъ, гдѣ играющіе выходятъ изъ игры по очереди, но не при каждой партіи, а при каждой сдачѣ. Въ этотъ криббеджъ обыкновенно выигрываетъ сдающій.

Криббеджъ въ шесть картъ отличается отъ криббеджа въ пять тѣмъ, что играющіе (всегда двое) начинаютъ *равно*, и послѣдній не отмѣчаетъ ни одного поэна. Они удерживаютъ на рукахъ по четыре карты, и всѣ карты играютъ, какъ въ криббеджъ втроемъ или вчетверомъ въ пять картъ. Въ эту партію, послѣднему игроку есть выгода придержать какъ можно больше младшихъ картъ въ надеждѣ, что онъ составитъ 15 *секансовъ* или *девѣ карты* кромѣ послѣдняго поэна, или 31.

Эти партіи криббеджа въ три и въ четыре, а также въ 6 и 8 картъ, гораздо легче партій въ пять картъ (вдвоемъ) и, потому, онѣ не такъ приняты между хорошими игроками.

Нѣсколько искусныхъ игроковъ въ Лондонѣ выдумали игру, называющуюся *криббеджъ-франкъ*, которая игралась слѣдующимъ образомъ: двѣ особы становились къ окну, на одной изъ многолюдныхъ улицъ. Одна изъ нихъ считала всѣхъ извожиковъ, ѣдущихъ справа, а другая ѣдущихъ слѣва. Если у дверецъ экипажа можно было разглядѣть кого-нибудь, то это считалось за *карте марквантес*, а, если позади нихъ находился мужчина или мальчикъ, то его считали валетомъ и отмѣчали за это поэнъ.

ГЛАВА XXXI.

Реверси.

Число игроковъ въ эту игру—четверо; изъ колоды въ 52 карты выбрасываются десятки.

Для опредѣленія мѣстъ и сдачи берутъ туза, короля, даму и валета вверхъ крапомъ и предлагаютъ играющимъ. Взявшій туза получаетъ право выбора мѣста и первой сдачи, за нимъ по порядку размѣщаются взявшіе короля, даму и валета.

Сдающій раздаетъ партнерамъ по 11 картъ, себѣ беретъ двѣнадцать, оставляя три карты въ талонѣ.

Послѣ этого каждый изъ партнеровъ сноситъ по одной картѣ, замѣняя ее картою изъ талона, хотя это необязательно, и партнеръ, не желающій воспользоваться этимъ правомъ, можетъ посмотреть карту, предназначавшуюся ему для прикупа. Сдающій сноситъ одну и не беретъ ни одной. Это будетъ четыре карты въ сносѣ, что и составляетъ *партію*. Карты эти кладутся всегда подъ корзинку куда помѣщаются ремизы. Корзинка эта постоянно переходить со сдачей и должна стоять по правую руку сдающаго.

Въ игрѣ считается сорокъ поэновъ. Тузы стоятъ четыре поэна, короли три; дамы—два, валеты—одинъ. Поэны эти считаются только въ сдѣланныхъ взяткахъ: *блмы* карты не считаются.

Партія образуется изъ четырехъ картъ сноса. Поэны въ ней считаются, какъ и во взяткахъ, за исключеніемъ туза бубенъ, который считается за пять и валета червей который стоитъ три поэна.

Нужно всегда прибавить четыре къ тѣмъ поэнамъ, которые тамъ находятся, это и будетъ составлять собственно партію, такъ какъ можетъ случиться, что карты снова всѣ будутъ *блмы* карты и, слѣдовательно, выигрывающій ничего не получаетъ.

Тотъ, у котораго окажется наибольшее число поэновъ во взяткахъ проигрываетъ партію и платитъ тому, кто ее вы-

игралъ, т. е. тому, у котораго нѣтъ ни одного позна во взяткахъ или кто не взялъ ни одной взятки.

Если два игрока имѣютъ одинаковое число позновъ, то выигрываетъ тотъ, у кого меньше взятокъ.

Если число взятокъ одинаково, такъ-же, какъ и количество позновъ, то выигрываетъ тотъ, кто занимаетъ лучшее мѣсто. Лучшее же мѣсто принадлежитъ тому, кто ближе слѣва къ сдающему.

Когда одинъ изъ играющихъ возьметъ всѣ взятки, то партія. Таія эта по преимуществу носитъ названіе *реверси*.

Реверси дѣлаютъ тогда, какъ мы сказали, когда одинъ беретъ всѣ всятки. Это самая блестящая таія, но она представляетъ много трудностей и *предпринявшій ее можетъ быть сильно наказанъ*. *Reversis* предпринятымъ считается тогда, когда взяты девять первыхъ взятокъ. Если не возьмешь остальныхъ двѣ взятки, то реверсъ теряетъ свои выгоды.

Сдѣлавшій реверсъ беретъ всѣ ремизы. Если реверсъ не удался, то ставятъ ремизъ и платятъ согласно нижепомѣщеннымъ правиламъ.

Ремизы. Каждый играющій при началѣ игры кладетъ въ корзину два жетона или 10 фишъ, сдающій же три жетона. Сумма, образовавшаяся въ корзину составляетъ ремизы, которые должны пополняться, когда корзина пустѣетъ, или остается въ ней только первая.

Кинола. Такъ называется валетъ червей, который и имѣетъ особенное значеніе въ игрѣ. Игрокъ имѣющій на рукахъ валета червей долженъ стараться снести его въ ренонсъ, что называется *сдѣлатъ*, или *дать кинолу*. Если это удастся, то сдѣлавшій кинолу, беретъ ремизы, если же валетъ въ силу необходимости упадетъ на черви, то необходимо форсировать кинолу, т. е. ставить ремизъ.

Во избѣжаніе ремиза въ данномъ случаѣ можно дать такой совѣтъ: придерживать валета червей нужно только тогда, когда онъ поддержанъ большимъ количествомъ червей, особенно королемъ и дамой при нѣсколькихъ маленькихъ. Если же при валетѣ червей другихъ картъ этой масти мало, то нужно стараться устроить ренонсъ въ другой масти, чтобы при выходѣ партнеровъ съ этой масти сбросить на нее кинолу.

Ходъ принадлежитъ взявшему взятку. Такимъ образомъ, когда при двухъ послѣднихъ партіяхъ вы удержали кинолу, то нужно стараться не ходить съ него. Это называется *кинола вынужденный*, исключая, впрочемъ того случая, когда игрокъ, идя съ кинолы, сдѣлаетъ реверсъ. Но и тутъ долженъ онъ сыграть кинолу непременно передъ послѣдними двумя взятками. Это самая выгодная таія, какую только можно сдѣлать при такомъ положеніи вещей, такъ какъ за нее берутъ какъ реверсъ, такъ и ремизы.

Если надѣясь сдѣлать *реверсъ* пойдутъ съ *кинолы* въ одну изъ первыхъ девяти взятокъ, а *реверсъ* будетъ перебитъ другимъ играющимъ, то слѣдуетъ заплатить за *реверсъ* и поставить ремизъ. Это самая дорогая таія.

Если, играя *реверсъ* сходятъ съ *кинолы* въ десятую или одиннадцатую взятку, то ремиза не будетъ, но получаютъ *реверси*.

Если при предпринятомъ *реверси* форсируютъ валета червей *реверси* будетъ перебито, то не ставятъ ремиза, а платятъ за неудавшуюся *кинолу*.

Въ прочихъ случаяхъ, когда одному изъ играющихъ удастся или не удастся сдѣлать *реверсъ*, а второй помѣстилъ или форсировалъ *кинолу*, то онъ не ставитъ и не беретъ ремиза. Однимъ словомъ, съ тѣхъ поръ, какъ есть *реверсъ*, уже нѣтъ ремиза, и *кинола* становится простымъ червоннымъ валетомъ, исключая вышеприведенныхъ случаевъ, или тогда, когда предпринявшій *реверсъ* сдѣлаетъ *кинолу* до десятой взятки.

Платежи.—Тотъ, кто сноситъ въ ренонсъ туза, получаетъ одну фишу съ того, кто взялъ эту взятку. Если это тузъ бубновый—то двѣ. Если сносятъ въ ренонсъ *кинолу* онъ получаетъ пять фишъ или жетонъ.

Точно также игрокъ, у кого перебьютъ туза, платитъ одну фишу тому, кто его перебьетъ; если тузъ бубновый, то двѣ.

Тотъ, кто бьетъ *кинолу*, получаетъ по жетону съ каждаго играющаго и два съ того, чья была *кинола*.

За сыгранные тузы, также какъ и за *кинолу* платится тому, кто выиграетъ партію, какъ будто бы они были биты;

но ужъ дѣло игрока помнить объ этомъ и требовать за нихъ.

Нужно замѣтить, что всѣ эти платежи удваиваются при *вызовѣ*.

Точно также они удваиваются при десятой и одиннадцатой взяткахъ, такъ что если перебьютъ *кинолу* у *визави* при десятой или одиннадцатой взяткѣ, то получаютъ отъ своего *визави* сорокъ фишъ или восемь жетоновъ и два жетона отъ каждаго изъ остальныхъ играющихъ. Но если перебьютъ съ боковой стороны, то онъ заплатитъ четыре жетона, *визави* его тоже четыре, а третій два.

Партія платится вдвое, если выигрываетъ ее *vis-à-vis*.

Всѣ эти платежи прекращаются, если только есть *визави* или удавшійся, или прерванный *лябонъ*. Отдають все то, что было взято въ продолженіи таліи не дожидаясь трехъ, то есть платятъ для того, чтобъ не заставить платить играющихъ больше *реверси*, которое стоитъ шестнадцать фишъ каждому, и тридцать двѣ для *vis-à-vis*.

Эспаньелета. Три туза и *кинола*, четыре туза и *кинола* или же просто четыре туза въ одной рукѣ образуютъ *эспаньелету*.

Эта талія, часто весьма сложная, играется очень трудно; она уничтожаетъ собой почти все, что выше было сказано.

Эспаньелетой называется также и играющій, у котораго на рукахъ эта игра.

Онъ имѣетъ право дѣлать ренонсъ всѣмъ мастямъ на первыя девять взятокъ. Такимъ образомъ онъ помѣщаетъ *кинолу*, которая часто одна у него на рукахъ, и получаетъ ремизы. Тузовъ своихъ раздаетъ онъ направо и налѣво и выигрываетъ партію, гдѣ бы ни сидѣлъ. Можно подумать, что играютъ только для него и дѣйствительно, если онъ играетъ хорошо, то воспользуется всѣми выгодами таліи. Но такъ, какъ онъ имѣетъ право дѣлать ренонсъ только на первыя девять взятокъ, то и на послѣднія онъ долженъ сносить въ масть, если только она у него найдется. Если онъ такъ недовокъ, что придержалъ старшую карту, вслѣдствіе которой онъ находится въ необходимости взять одну изъ двухъ послѣднихъ взятокъ, то счастье его измѣняется и на него падаютъ всѣ расходы партіи, а именно:

1°. Теряетъ партію, въ томъ даже случаѣ, если взятка его даже будетъ состоять изъ *бллой карты*. Онъ платитъ тому, кто выигрываетъ партію обыкновеннымъ образомъ.

2°. Ставитъ ремизъ, если онъ шелъ на *кинолу*, или, если, придерживавъ его въ надеждѣ ставить на послѣднія взятки, и если ему не удастся на десятой, то онъ ставитъ на послѣдней. Но онъ не ставитъ ремиза, если при *espagnolette* въ четыре туза, одинъ изъ остальныхъ поставитъ или форсируетъ *кинолу*.

3°. То-же долженъ заплатить вдвойнѣ за тузы и *кинолу*, которые онъ ставитъ во время игры, и за которые ему заплачено, или тѣ, которыя взаимно дали себѣ остальные игроки.

Можно и не пользоваться преимуществомъ своимъ *эспаньелета* и разыгрывать игру свою обыкновеннымъ образомъ. Но это право утрачивается, если хоть разъ сдѣланъ ренонсъ.

Espagnolette не теряетъ своего права, если онъ снесъ требуемую масть, если онъ даже взялъ взятку; однимъ словомъ, свободенъ и не обязанъ дѣлать ренонсъ.

Espagnolette, если онъ форсируетъ *кинолу*, то получаетъ консольяцію во всякое время игры. Впрочемъ, могутъ быть три только случая, когда это ему возможно сдѣлать:

1°. Если, ходя первымъ, ходятъ съ червей, и *кинола* бланкомъ на чьихъ нибудь рукахъ.

2°. Если, ошибкой, взявъ взятку въ продолженіи игры, ходятъ съ червей и форсируютъ.

3°. Если, выйдя противъ желанія при десятой взяткѣ остается сыграть еще черву и, если случайно форсируютъ послѣднюю.

Если кто-нибудь изъ играющихъ сдѣлаетъ *реверсъ*, *эспаньелета* одинъ платитъ за всѣхъ.

Если, который-нибудь играющій предприметъ *реверсъ*, а другой прерветъ его на одной изъ двухъ послѣднихъ взятокъ, то *espagnolette* платитъ весь *реверсъ* тому, кто прервалъ его, т. е. шестьдесятъ четыре фиши.

Espagnolette можетъ прервать *реверсъ* на одной изъ двухъ послѣднихъ взятокъ, и ему платится какъ выше сказано.

Онъ тоже можетъ сдѣлать *реверсъ*, но игра его тогда уже обыкновенная.

Если *эспаньелетъ* помѣститъ кинолу и при этомъ, если *реверсъ* удался ли онъ или нѣтъ, то онъ не получаетъ ремизовъ, на томъ основаніи, что при *реверсѣ* нѣтъ ремизовъ, исключая только того, кто предпринялъ *реверсъ*.

Если тузомъ, королемъ или дамой червей будетъ форсированъ *кинола* у *эспаньелета*, въ какое бы время игры это ни произошло, то этотъ послѣдній ставитъ ремизъ и платитъ, такъ же, какъ и двое остальныхъ; что и даетъ въ пользу того, кто форсируетъ, исключая случая, когда будетъ *revers*.

Если же *espagnolette* не входитъ, онъ пользуется остальными правами.

Правила игры.

Одинадцать картъ этой игры слѣдуетъ сдавать въ три раза: первый разъ по три карты, остальные же по четыре. Себѣ же слѣдуетъ сдавать всѣ три раза по четыре карты.

Всякій другой способъ сдачи не допускается.

Вскрытая карта требуетъ пересдачи, если только остальные игроки не найдутъ, что это ничего.

Засадавшійся теряетъ право сдачи. Впрочемъ онъ имѣетъ право сдавать снова, кладя въ корзинку одинъ жетонъ.

Если кто засадастся и не уведомитъ до сноса, то сдающій кладетъ четыре жетона штрафа въ корзинку и талія не считается; кромѣ того на этотъ разъ онъ совершенно теряетъ право сдачи.

Изъ трехъ картъ талона, первая принадлежитъ 1-му сидящему справа, вторая — второму, третья — третьему. Кто сперва увидитъ карту сноса, которая ему приходится и сносить затѣмъ, ничего не можетъ выиграть; форсируя ли онъ *кинолу*, перебивая ли онъ *реверсъ*, ничего не можетъ онъ требовать. Играющій, у котораго онъ форсировалъ кинолу долженъ поставить ремизъ. Такое же правило дѣйствуетъ въ отношеніи игрока, взявшаго карту изъ талона, но не снесшаго съ рукъ. За сносъ двухъ картъ вмѣсто одной, строгость вышеприведеннаго правила нѣсколько понижается. Если, напр.,

такой игрокъ перебьетъ *реверсъ* или форсируетъ кинолу, то онъ пользуется выгодами того и другаго.

За сбросъ не въ очередь, виновный платитъ одинъ жетонъ.

Дозволяется пересматривать только свои взятки, а отнюдь не чужія.

ГЛАВА XXXII.

Макао.

При игрѣ въ Макао можетъ быть неограниченное число партнеровъ. Для игры употребляются двѣ полныхъ колоды по 52 карты, которыя перемѣшиваются между собою. Право первой сдачи принадлежитъ вынуждену младшую карту.

Сдающій называется *банкометомъ*, а игроки *понтерами*. Каждому понтеру банкومتъ даетъ по картѣ, откладывая одну для себя, ни самъ банкومتъ, и никто изъ понтеровъ не имѣютъ права смотрѣть его карту.

Передъ сдачей банкومتъ дѣлаетъ ставку въ банкъ, каковой суммой и отвѣчаетъ. Всѣ играющіе условливаются между собою о суммѣ ставки, причемъ опредѣляется maximum и minimum этой ставки.

Самая главная карта въ игрѣ Макао девятка, болѣе младшая восьмерка, семерка и т. д. тузъ — 1 очко, фигуры и десятки не имѣютъ цѣнности (жиръ).

Получивъ карту, первый, сидящій въ рукъ у банкомета открываетъ свою карту и заявляетъ, желаетъ онъ купить, или идетъ на одной. Если бы эта одна карта была девятка, восьмерка или семерка, то къ нимъ нѣтъ расчета прикупать, къ остальнымъ же картамъ съ меньшимъ количествомъ очковъ прикупать необходимо.

Заявившимъ о покупкѣ банкومتъ даетъ еще одну карту, и когда всѣ понтеры удовлетворены, то банкومتъ открываетъ свою карту и вслѣдъ за этимъ по порядку открываютъ и понтеры свои карты, и у кого будетъ болѣе очковъ, тотъ беретъ съ банкомета ту сумму, которую понтеръ ста-

вить на карту; въ противномъ случаѣ понтеръ платитъ банкомету.

Удачными прикупами считаются, если къ тузу купится восьмерка или семерка или даже шестерка. Къ двумъ очкамъ, т. е. двойкѣ, семерка, шестерка, или пятерка, и т. п.

Но иногда покупка вмѣсто того, чтобы увеличить число очковъ, можетъ ихъ уменьшить или окончательно уничтожить, такъ напр. у васъ была пятерка, т. е. пять очковъ, вы желая сдѣлать большее число очковъ покупаете, оказывается что прикупили шестерку т. е. шесть очковъ $5+6=11$ очку, а вы имѣли пять, смотришь банкометъ открылъ свои карты, у него два или три очка, и онъ беретъ свой выигрышъ, между тѣмъ какъ, прикупи вы къ пятеркѣ удачный прикупъ, напр., четверку, у васъ образовалось бы девять очковъ, а прикупи тройку—восемь очковъ.

Или покупая напр. на тройку, вы вдругъ по своему несчастью покупаете семерку $3+7=10$ получается карта, ничего не стоящая, пустая или, какъ ее обыкновенно называютъ въ игрѣ, *жиръ*.

Если образуется у банкомета и у понтера одинаковое число очковъ, то ни одинъ, ни другой никому ничего не платятъ.

Вотъ обыкновенное счисленіе:

Если банкометъ имѣетъ 8 очковъ, а понтеръ 9, то банкометъ платитъ понтерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 7 очковъ, а понтеръ 8, то банкометъ платитъ понтерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 6 очковъ, а понтеръ 7, то банкометъ платитъ понтерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 5 очковъ, а понтеръ 6, то банкометъ платитъ понтерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 4 очка, а понтеръ 5, то банкометъ платитъ понтерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 3 очка, а понтеръ 4, то банкометъ платитъ понтерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 2 очка, а понтеръ 3, то банкометъ платитъ понтерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 1 очко, а понтеръ 2, то банкометъ платитъ понтерамъ.

Если банкометъ имѣетъ фигуру или десятку, а понтеръ 1, то банкометъ платитъ понтерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 1 очко, а понтеръ десятку или фигуру, то банкометъ получаетъ съ понтера.

Если банкометъ имѣетъ 2 очка, а понтеръ 1, то банкометъ получаетъ съ понтера.

Если банкометъ имѣетъ 3 очка, а понтеръ 2, то банкометъ получаетъ съ понтера.

Если банкометъ имѣетъ 4 очка, а понтеръ 3, то банкометъ получаетъ съ понтера.

Если банкометъ имѣетъ 5 очковъ, а понтеръ 4, то банкометъ получаетъ съ понтера.

Если банкометъ имѣетъ 6 очковъ, а понтеръ 5, то банкометъ получаетъ съ понтера.

Если банкометъ имѣетъ 7 очковъ, а понтеръ 6, то банкометъ получаетъ съ понтера.

Если банкометъ имѣетъ 8 очковъ, а понтеръ 7, то банкометъ получаетъ съ понтера.

Если банкометъ имѣетъ 9 очковъ, а понтеръ 8, то банкометъ получаетъ съ понтера.

Послѣ того какъ у банкомета не останется болѣе картъ для раздачи, то партія считается оконченной, и сдача передается сосѣду влѣво сидящему; такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки не сдадутъ т. е. не будутъ банкометами по одному разу. Тогда могутъ, если желаютъ прекратить игру; кто не желаетъ продолжать, могутъ выйти, а вмѣсто нихъ могутъ занять мѣсто другіе и вновь вести игру такимъ же порядкомъ.

Играютъ безъ записи на наличныя деньги и въ полный расчетъ.

ГЛАВА XXXIII.

Польскій банчокъ.

Число партнеровъ въ польскій банчокъ неограничено.

Банкометь опредѣляется по жребію, именно, начинаетъ метать банкъ вынувшій младшую карту. Банкометь закладываетъ въ банкъ какую-нибудь сумму денегъ.

Стасованныя и снятыя двѣ колоды картъ, по 52 листа каждая, банкометь сдаетъ по одной картѣ всѣмъ, пока у каждого не окажется по три карты, причемъ себѣ не сдаетъ ни одной; послѣ раздачи держитъ карты передъ собой крапомъ вверхъ.

Игрокъ, сидящій въ первой рукѣ, т. е. лѣвый сосѣдь банкомета, смотритъ на свои карты и заявляетъ, идетъ или пасуетъ, въ первомъ случаѣ онъ опредѣляетъ свою ставку въ размѣрѣ, не превышающемъ ставку банкомета.

Послѣ того какъ поставлена *сумма*, банкометь беретъ первую верхнюю карту съ колоды и открываетъ ее, если карта эта будетъ старше, какъ обыкновенныя карты согласно ихъ стоимости и масти, то банкометь беретъ ставку и приобщаетъ къ своему банку, въ противномъ случаѣ банкометь выплачиваетъ партнеру его ставку.

Далѣе продѣлываетъ слѣдующій игрокъ тоже самое, потомъ опять слѣдующій и т. д. по очереди съ лѣвой стороны на право, и банкометь каждому открываетъ послѣдующія карты.

Когда банкометь откроетъ свою карту послѣднему понтеру, то не тасуетъ картъ и не снимая ихъ, снова раздаетъ всѣмъ по три карты, и игра продолжается въ томъ же порядкѣ.

Тѣ же карты, которыя были уже разыграны, собираются правымъ сосѣднимъ игрокомъ, хорошо перетасовываются и подкладываются съ правой стороны банкомету, такъ что игра идетъ безостановочно.

Въ то время, когда сумма заложенная въ банкъ утроится, напр. изъ 5 руб. образовалось 15 или, на оборотъ, когда банкъ

разберутъ понтеры, и въ немъ ничего не останется, банкометь обязанъ передать карты слѣдующему, лѣвому своему сосѣду, который, хорошо стасовавъ карты, даетъ снять правому сосѣду и продолжаетъ дѣйствовать, какъ въ первый банкъ, кладя, конечно, предварительно сумму въ банкъ.

Когда и у второго банкомета въ банкѣ не останется ничего, и наоборотъ банкъ утроится, то держитъ банкъ третій, слѣдующій игрокъ и т. д. пока сдача не обойдетъ всѣхъ игроковъ, причемъ ни одинъ изъ игроковъ не имѣетъ права отказаться держать банкъ, иначе онъ долженъ совсѣмъ оставить игру.

Банкометь не имѣетъ права держать банкъ два раза подрядъ и равно не имѣетъ права ни брать къ себѣ изъ банка денегъ, лежащихъ на столѣ, не добавлять денегъ въ банкъ.

Если понтеръ откроетъ карту ранѣе, чѣмъ будетъ поставлена желаемая сумма, то понтеръ можетъ поставить по своему усмотрѣнію, т. е. согласуясь со своими картами, самую незначительную ставку, т. е. 5 коп., конечно, карта банкомета сильнѣе карты понтера, въ противномъ случаѣ имѣетъ право поставить даже *по банку*, т. е. на всю ту сумму, которая находится въ банкѣ.

ГЛАВА XXXIV.

13.

Игра эта играется въ полную колоду, пятьдесятъ двѣ карты. Играющіе—банкометь и понтеры; число послѣднихъ неограниченно. По жребію выбираютъ, кому быть банкометомъ.

Каждый понтеръ ставитъ извѣстную условленную сумму; затѣмъ банкометь тасуетъ карты и даетъ ихъ снять сидящему слѣва. Потомъ онъ вскрываетъ карты одна за другой и произноситъ, вскрывая первую—*тузъ*, вторую—*двойка*, третью—*тройка*, четвертую—*четверка*, пятую—*пятерка*, шестую—*шестерка*, седьмую—*семерка*, восьмую—*восьмерка*,

девятую — *девятка*, десятую — *десятка*, одиннадцатую — *валетъ*, двѣнадцатую — *дама*, и наконецъ тринадцатую *король*.

Если, во время вскрышки этихъ тринадцати картъ, онъ не вскрыетъ ни одной, которую называетъ, то онъ удваиваетъ ставку каждого понтера и передаетъ карты своему сосѣду справа.

Последній становится тогда банкометомъ и поступаетъ, какъ его предшественникъ.

Но если случится, что банкометъ вскрыетъ ту карту, которую назвалъ, т. е. если напимѣръ, называя валета вскрыетъ его, то онъ беретъ все, что ставили понтеры, и онъ остается банкометомъ.

Если банкометъ выиграетъ нѣсколько разъ, и у него будетъ недоставать картъ, чтобъ продолжать называть съ туза до короля, то онъ долженъ перетасовать карты, снова дать снять и вынуть изъ игры столько картъ, сколько необходимо для ея продолженія, начиная съ той карты, которую бы онъ назвалъ, если бы имѣлъ еще на рукахъ.

По мѣрѣ того, какъ банкометъ вскрываетъ и называетъ карты, онъ кладетъ ихъ на столъ, чтобъ всякій могъ видѣть.

Шансы игры.

Въ игру *тринадцать* на сторонѣ банкмета находится значительная выгода.

За неимѣніемъ общаго правила, слѣдующія задачи, рѣшенія которыхъ мы здѣсь приводимъ, даютъ много полезныхъ выводовъ.

1. *А* держитъ туза и двойну; онъ держитъ пари съ *В* о томъ, что смѣшавши эти двѣ карты и говоря разъ, онъ вскрыетъ туза, говоря два, вскрыетъ двойку.

Двѣ карты могутъ лечь только двоякимъ образомъ, здѣсь возможны два перемѣненія: 1) тузъ двойка; 2) двойка, тузъ. Слѣдовательно въ первомъ случаѣ выигрываетъ *А*, во второмъ *В*; шансы ихъ равны и выразятся дробью.

2. При трехъ картахъ шансы *А* относятся къ шансамъ *В*, какъ 2 : 1.

3. При четырехъ картахъ, какъ 5 : 3.

4. При пяти картахъ, какъ 19 : 11 и т. д.

ГЛАВА XXXV.

21.

Игра эта тоже азартная и принадлежитъ къ запрещеннымъ клубнымъ играмъ, хотя и въ домашнемъ быту употребляется не рѣдко.

Число игроковъ можетъ быть произвольное.

Карты, какъ въ макао или баккара, т. е. двѣ полныхъ колоды по 52 карты, которыя хорошо смѣшиваются и снимаются понтеромъ, какимъ либо по желанію.

Банкометъ объявляетъ сумму своего банка, а понтеры ставятъ суммы, какія имъ угодно, но понятно не превышая суммы банка.

Вся эта игра основана на томъ, чтобы составить себѣ изъ имѣющихся на рукахъ картъ счетъ очковъ 21.

Когда карты розданы по одной въ количествѣ двухъ, то прежде всего обязанъ посмотрѣть банкометъ свои карты, и когда у него число очковъ на картахъ будетъ 21, то онъ сейчасъ же обязанъ положить свои карты и не даетъ никому изъ понтеровъ смотрѣть свои карты, такъ какъ игра считается оконченной, при чемъ забираетъ всѣ ставки находящіяся на столѣ.

Если же у банкмета не будетъ 21 очка при сдачѣ, то открываютъ эти 21 очокъ тѣ изъ понтеровъ, у кого онъ окажутся, и этому банкометъ уплачиваетъ немедленно его, ставку, вдвое болѣе имъ поставленной.

Если же ни у кого не окажется картъ съ очками, 21, то всякій по своему усмотрѣнію имѣетъ право покупать карты не болѣе трехъ.

Выигрываютъ тѣ, у кого будетъ болѣе очковъ по сравненію съ очками картъ, вскрытыми банкометомъ, который и платитъ этимъ понтерамъ ихъ ставки, и наоборотъ получаетъ съ понтеровъ ихъ ставки, у кого будетъ меньше очковъ, противъ очковъ банкомета.

Тѣ понтеры, у которыхъ счетъ очковъ будетъ равенъ счету очковъ банкомета, не выигрываютъ и не проигрываютъ, а потому ставки свои они могутъ взять обратно и поставить другія, въ большей или меньшей суммѣ, по своему желанію.

Всѣ фигуры считаются за десять очковъ.

Тузъ считается за одно очко, но по усмотрѣнію понтера можетъ считаться и за одиннадцать очковъ.

Десятка считается за 10 очковъ.

Десятка	"	"	9	"
Восьмерка	"	"	8	"
Семерка	"	"	7	"
Шестерка	"	"	6	"
Пятерка	"	"	5	"
Четверка	"	"	4	"
Тройка	"	"	3	"
Двойка	"	"	2	"

Покупаютъ поочереды, начиная отъ сдатчика. т. е. отъ банкомета.

Если кто изъ играющихъ купитъ, и составитъ *болѣе двадцати одного* очка, тотъ проигрываетъ.

Если случится такъ, что кто либо изъ понтеровъ или банкометъ закупятся, то они считаются *квиты между* собой; но банкометъ обязанъ уплатить вдвойнѣ тѣмъ остальнымъ понтерамъ, которые не закупились.

Послѣ каждой оконченной игры, т.-е. когда всѣ партіи будутъ разыграны, то сдаетъ слѣдующій, сидящій по лѣвую сторону банкомета, потомъ опять слѣдующій и т. д. пока сдача обойдетъ всѣхъ играющихъ.

ГЛАВА XXXVI.

31.

Эта игра ведется между банкометомъ и понтерами, число которыхъ неограничено.

Правила игры. Банкометъ беретъ полную колоду въ 52 листа, если же игроковъ много, то можно играть въ двѣ и три такихъ колоды. Сдаетъ по 3 карты всѣмъ играющимъ не исключая и себя.

Стоимость картъ: тузъ стоитъ 1 или 11 фишъ, по желанію игрока, у котораго онъ на рукахъ. Фигуры стоятъ по 10, остальные карты по числу очковъ.

Когда карты сданы, понтеръ, у котораго изъ его картъ составляется 31 очко, показываетъ ихъ банкомету и получаетъ съ него условленную при началѣ игры сумму. Если у банкомета окажется 31 очко, то всѣ понтеры платятъ ему согласно условію, за исключеніемъ тѣхъ, которые сами имѣютъ на рукахъ 31.

Если у банкомета и у понтеровъ не насчитывается сразу требуемаго числа очковъ, то желающіе прикупаютъ по одной картѣ до нѣсколькихъ разъ, и такимъ образомъ они могутъ перемѣнить ихъ нѣсколько. Но если они возьмутъ такъ, что число очковъ превыситъ тридцать одно, то — платятъ два жетона банкомету.

Если банкометъ, въ свою очередь, не доволенъ своей игрой, тоже беретъ одну или нѣсколько картъ. Если онъ перебралъ, то онъ платитъ всѣмъ. Когда же онъ доволенъ своей игрой, то онъ говоритъ, что онъ идетъ на своихъ. Тогда всѣ понтеры, за исключеніемъ тѣхъ, которые сразу получили тридцать одно и которымъ уже заплачено, открываютъ свои карты. Тѣ, у которыхъ меньше очковъ, чѣмъ у банкомета, платятъ ему два жетона: тѣ же, у которыхъ больше, получаютъ съ него тоже два. У кого одинаковое число поэновъ съ банкометомъ, не получаютъ и не платятъ ничего, они, такъ сказать, уплачены картами.

Когда банкотъ раздастъ всѣ свои карты, что называется талия, банкъ переходитъ къ одному изъ понтеровъ, сидящихъ направо, если только не условлено впередъ, что банкъ въ продолженіе всей игры будетъ принадлежать одному.

Послѣ каждой сыгранной талии, колода, которой метали, откладывается и продолжаютъ метать другой колодой, перемѣняя при каждой талии.

Перетасовываютъ по окончаніи талии, если только не замѣтитъ банкотъ, что у него недостаетъ картъ, въ такомъ случаѣ онъ раскладываетъ оставшіяся карты, кладетъ ихъ съ другими и мѣшаетъ.

Замѣчаніе. Если у понтеровъ есть порядочное число очковъ, какъ на примѣръ: двадцать шесть или двадцать семь, то имъ нѣтъ выгоды покупать другую карту, потому что банкотъ, который не можетъ остаться съ малыми очками, рискуетъ скорѣе перебрать. Тогда онъ платитъ всѣмъ. Если же онъ придерживается посредственныхъ очковъ, то можно надеяться, что они будутъ меньше двадцати семи или по крайней мѣрѣ равны имъ.

ПРИЛОЖЕНІЕ.

Таблица счастливыхъ дней для игры.

Родившимся въ январѣ.

Январь. 1, 4, 6, 10, 15, 19, 23.
Февраль. 2, 3, 7, 20, 22.
Мартъ. 3, 5, 11, 13, 16, 21.
Апрѣль. 3, 15, 25, 26, 27, 28.
Май. 1, 4, 10, 11, 12, 20, 30.
Іюнь. 1, 2, 3, 6, 16, 20, 30.
Іюль. 1, 3, 6, 7, 30.
Августъ. 2, 5, 10, 17, 29, 31.
Сентябрь. 5, 12, 13, 18, 30.
Октябрь. 1, 2, 3, 10, 20, 20.
Ноябрь. 10, 11, 15, 20, 30.
Декабрь. 5, 8, 15, 16, 21, 29.

Родившимся въ февралѣ.

Январь. 3, 7, 8, 19, 22, 29.
Февраль. 1, 2, 6, 10, 13, 19.
Мартъ. 2, 6, 12, 17, 23.
Апрѣль. 2, 10, 12, 17, 22, 25.
Май. 1, 7, 9, 10, 18, 27.
Іюнь. 5, 7, 18, 19, 24, 30.
Іюль. 4, 5, 9, 18, 19, 13, 28.
Августъ. 1, 4, 9, 10, 11, 24, 29.
Сентябрь. 4, 9, 18, 19, 23, 28.
Октябрь. 1, 6, 9, 10, 14, 20, 29, 30.
Ноябрь. 1, 8, 10, 18, 19, 27.
Декабрь. 1, 3, 10, 11, 15, 19, 29.

Родившимся въ мартѣ.

Январь. 1, 6, 14, 23, 30, 31.
Февраль. 7, 8, 9, 24, 25.
Мартъ. 1, 6, 9, 16, 17, 31.
Апрѣль. 2, 3, 5, 11, 12, 16, 21.
Май. 1, 16, 17, 18, 18, 19, 20.
Іюнь. 13, 14, 23, 28.
Іюль. 5, 8, 21, 22, 30.
Августъ. 5, 8, 9, 22, 23, 28.
Сентябрь. 13, 15, 16, 19.
Октябрь. 2, 5, 8, 20, 25, 26.
Ноябрь. 1, 7, 9, 10, 11, 17, 18.
Декабрь. 13, 14, 18.

Родившимся въ апрѣлѣ.

Январь. 1, 4, 9, 16.
Февраль. 2, 12, 14, 22, 24, 26.
Мартъ. 4, 6, 8, 19, 23, 29.
Апрѣль. 1, 5, 10, 15, 20, 30.
Май. 2, 4, 10, 12, 19, 29.
Іюнь. 1, 10, 12, 15, 21, 25.
Іюль. 1, 8, 11, 19, 27, 28.
Августъ. 1, 2, 8, 19, 27, 28.
Сентябрь. 1, 2, 4, 7, 20, 24.
Октябрь. 2, 7, 9, 10, 20, 28.
Ноябрь. 9, 10, 16, 20, 21, 26.
Декабрь. 1, 6, 12, 18, 19, 15.

Родившимся въ маѣ.

Январь. 1, 15, 16, 22, 29, 20.
 Февраль. 1, 2, 8, 16, 27.
 Мартъ. 1, 5, 9, 15, 21, 28.
 Апрель. 5, 11, 19, 24, 25, 27.
 Май. 4, 8, 9, 15, 18, 24, 31.
 Июнь. 1, 6, 18, 19, 27, 29.
 Июль. 6, 11, 13, 20, 28, 30.
 Августъ. 2, 5, 7, 15, 19, 25, 31.
 Сентябрь. 3, 4, 6, 16, 26.
 Октябрь. 1, 3, 8, 17, 20, 27.
 Ноябрь. 4, 6, 14, 18, 23, 28.
 Декабрь. 2, 4, 12, 14, 20, 31.

Родившимся въ іюнѣ.

Январь. 4, 11, 19, 21, 23.
 Февраль. 1, 3, 16, 22, 28.
 Мартъ. 1, 2, 12, 17, 27, 31.
 Апрель. 1, 5, 19, 21, 24, 27, 30.
 Май. 3, 7, 15, 18, 28.
 Июнь. 1, 6, 23, 24, 30.
 Июль. 4, 8, 16, 27, 30.
 Августъ. 1, 6, 11, 14, 20, 24, 27.
 Сентябрь. 2, 9, 14, 16, 28, 29.
 Октябрь. 4, 6, 8, 10, 20, 27, 30.
 Ноябрь. 2, 10, 14, 15, 21, 23.
 Декабрь. 1, 4, 5, 16, 19, 26, 28, 29.

Родившимся въ іюлѣ.

Январь. 1, 7, 11, 16, 24, 29, 30.
 Февраль. 3, 12, 15, 20, 27.
 Мартъ. 2, 5, 8, 18, 19, 23, 27.
 Апрель. 4, 7, 17, 20, 25, 29.
 Май. 1, 3, 8, 18, 23, 25, 31.
 Июнь. 3, 4, 6, 15, 21, 28, 29.
 Июль. 4, 13, 16, 20, 24, 27, 31.
 Августъ. 1, 3, 14, 15, 26, 29.
 Сентябрь. 2, 16, 22, 25, 26, 28.
 Октябрь. 8, 11, 19, 20, 24, 31.
 Ноябрь. 7, 9, 13, 18, 28.
 Декабрь. 1, 3, 13, 21, 27, 31.

Родившимся въ августѣ.

Январь. 2, 10, 13, 17, 18, 28, 30.
 Февраль. 1, 2, 7, 17, 20, 23.
 Мартъ. 1, 6, 11, 14, 18, 23, 26, 31.
 Апрель. 3, 8, 15, 24, 26, 28.
 Май. 5, 7, 8, 24, 25, 27, 30.
 Июнь. 2, 9, 17, 20, 24, 30.
 Июль. 7, 19, 21, 22, 25, 26.
 Августъ. 1, 14, 17, 25, 27, 31.
 Сентябрь. 5, 13, 14, 22, 26, 27, 30.
 Октябрь. 1, 9, 10, 21, 24, 27, 31.
 Ноябрь. 4, 5, 8, 10, 16, 21, 25.
 Декабрь. 3, 6, 14, 29.

Родившимся въ сентябрѣ.

Январь. 3, 8, 9, 13, 18, 22, 26, 28.
 Февр. 2, 4, 11, 12, 14, 19, 21, 21.
 Мартъ. 1, 3, 6, 13, 24, 30, 31.
 Апрель. 8, 19, 22, 25, 27.
 Май. 5, 16, 23, 24, 31.
 Июнь. 9, 18, 22, 23, 27.
 Июль. 13, 19, 21, 22, 27, 28.
 Августъ. 4, 5, 10, 25, 28.
 Сентябрь. 8, 13, 16, 19, 22, 30.
 Октябрь. 1, 3, 5, 8, 18, 22, 23.
 Ноябрь. 10, 20, 25, 26, 28.
 Декабрь. 4, 13, 16, 17, 29.

Родившимся въ октябрѣ.

Январь. 11, 21, 23, 22, 30.
 Февраль. 2, 7, 10, 24, 26.
 Мартъ. 1, 2, 4, 17, 20, 21.
 Апрель. 6, 7, 18, 27, 30.
 Май. 15, 16, 21, 22, 24, 26, 31.
 Июнь. 12, 18, 20, 22, 27.
 Июль. 1, 2, 5, 6, 26, 28.
 Августъ. 2, 9, 24, 25, 29, 30.
 Сентябрь. 6, 13, 19, 22, 30.
 Октябрь. 9, 15, 21, 26, 28.
 Ноябрь. 10, 16, 22, 24, 31.
 Декабрь. 12, 14, 15, 21, 22.

Родившимся въ ноябрѣ.

Январь. 3, 18, 20, 26.
 Февраль. 2, 3, 6, 10, 16.
 Мартъ. 4, 6, 25, 28, 30.
 Апрель. 7, 8, 16, 29.
 Май. 13, 18, 22, 24, 31.
 Июнь. 12, 19, 21, 24.
 Июль. 8, 15, 23, 25, 31.
 Августъ. 2, 13, 17, 26, 28.
 Сентябрь. 10, 19, 21, 22, 29.
 Октябрь. 1, 13, 14, 16, 17, 23.
 Ноябрь. 5, 10, 20, 21, 26.
 Декабрь. 7, 14, 25.

Родившимся въ декабрѣ.

Январь. 1, 4, 17, 21, 25.
 Февраль. 8, 18, 23, 28.
 Мартъ. 4, 15, 21, 27.
 Апрель. 5, 8, 17, 26, 29.
 Май. 6, 12, 15, 21, 23, 29.
 Июнь. 3, 4, 17, 20, 25.
 Июль. 8, 19, 24, 27, 31.
 Августъ. 2, 17, 24, 25, 31.
 Сентябрь. 10, 16, 23, 28.
 Октябрь. 11, 15, 22, 25, 30.
 Ноябрь. 14, 19, 22, 26.
 Декабрь. 6, 12, 17, 29.

Часть V.

П а с ѣ я н с ы.

ГЛАВА XXXVII.

Цѣль раскладки пасьянсовъ. Терминологія въ пасьянсахъ.

Цѣль раскладки пасьянса—скоротать скучное время; это та-же игра въ карты безъ партнеровъ. Время происхожденія пасьянсовыхъ раскладокъ, по преданію, дни царствованія короля Франціи Карла IV.

Всѣ пасьянсы, какъ и карточные игры, можно раздѣлить на два разряда: на простые, зависящіе отъ терпѣнія и счастья, и болѣе или менѣе сложные, исходъ которыхъ зависитъ не только отъ счастья, но для того, чтобы пасьянсъ сошелся требуется соображеніе, вниманіе и расчетъ.

Терминологія пасьянсовъ. Всякая специальность имѣетъ свои техническіе термины, они есть и въ раскладываніи картъ. Поэтому, приступая къ описанію различныхъ карточныхъ раскладокъ, мы считаемъ необходимымъ ознакомить читателей съ ихъ терминологіей.

Грандъ пасьянсы раскладываются почти всегда въ двѣ полныя колоды, за рѣдкими исключеніями.

Начальная карта—карта, съ которой начинается раскладка, и всѣ карты, лежащія на ней, называются начальными мѣстами или кучками.

Восходящій порядокъ картъ,—когда карты складываются въ кучки, постепенно возвышаясь съ младшей карты до старшей. **Понижающійся или нисходящій порядокъ**—наоборотъ.

„Сборными кучками“ или **„мѣстами“** называются тѣ, куда откладываются карты, неидущія на мѣста начальныя.—

„Переводомъ“ называется то, когда между начальными или сборными мѣстами позволяется снимать карты съ одной на другую въ возвышающемся или понижающемся порядкѣ, и тогда называется это „одиночный переводъ“; а „двойнымъ переводомъ“, когда и то и другое вѣсть. **„Магазинами, резервами“** или **„запасными“** кучками называются тѣ карты, которыя, при самомъ началѣ раскладки, откладываются въ сторону, порядокъ ихъ зависитъ отъ случая и перемѣнять его никогда нельзя. **„Число картъ“** въ магазинахъ бываетъ различно, но не произвольно. И здѣсь, государи мои, есть свои законы—и законы, замѣтите, карточные, которые многимъ лучше извѣстны, нежели гражданскіе, и такъ свято исполняются, что нарушить ихъ нѣрѣдко значитъ потерять честь. Извините отступленіе: право, предметъ презанимательный;—продолжаю:—„открытые магазины“ суть тѣ, гдѣ всѣ карты его видны, а „закрытые“ тѣ, гдѣ только видна одна верхняя карта. Чтобы раскладки выходили удачно, иногда мало одного счастья, а надобно еще нѣкоторый расчетъ, что и составляетъ особенную занимательность этого упражненія, всегда благороднаго. Иногда карты раскладываются по счету, принимаю короля за 13, даму—за 12, валета—за 11, а туза—за 1. Есть и такія раскладки, гдѣ король значитъ—21, дама—3, валетъ—2, а тузъ—одиннадцать. Прочія примѣчанія лучше объясняются въ описаніи раскладокъ. Для лучшаго объясненія приложена къ каждой раскладкѣ фигура, гдѣ означены карты цифрами, а короли, дамы и валеты начальными ихъ литерами: К. В. Д.—Чтобы отличить раскладки между собою, дано каждой изъ нихъ особенное названіе, соображаясь съ тѣмъ, что каждая могла имѣть особеннаго въ наружной своей фигурѣ или образѣ раскладыванія: у нѣкоторыхъ же сохранены и оригинальныя ихъ названія или тѣ, подъ которыми онѣ почти всюду извѣстны на универсальномъ языкѣ модъ.

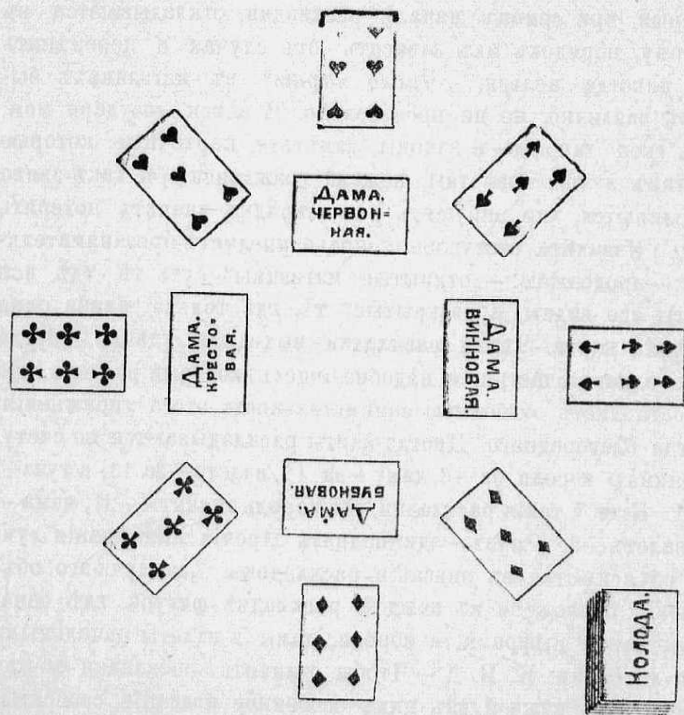
ГЛАВА XXXVIII.

Надриль.—Трилистникъ.—Часы.

1. Надриль.

(Нужна полная колода картъ).

Стасовавъ и снявъ карты, перекладываютъ колоду, кладя одну карту на другую, пока не встрѣятся дамы, которыхъ и кладутъ на указанные на фигурѣ мѣста. Когда всѣ дамы



Фиг. 18.

заняли указанные мѣста, выкладываются шестерки и пятерки въ такомъ же порядкѣ, какъ показано на фигурѣ. Затѣмъ перебираютъ колоду слѣдующимъ образомъ: на пятерки кладутъ

той же масти четверки, на нихъ тройки, затѣмъ двойки, тузы, и наконецъ короли.

На шестерки кладутъ по порядку и той же масти семерки, восьмерки, девятки, десятки и валеты, не нарушая порядка колоды.

Колода такимъ образомъ перекладывается три раза.

Пасьянсъ вышелъ, если послѣ троекратнаго перебирания колоды (или уже ранѣе) дамы окружены валетами и королями.

2. Трилистникъ.

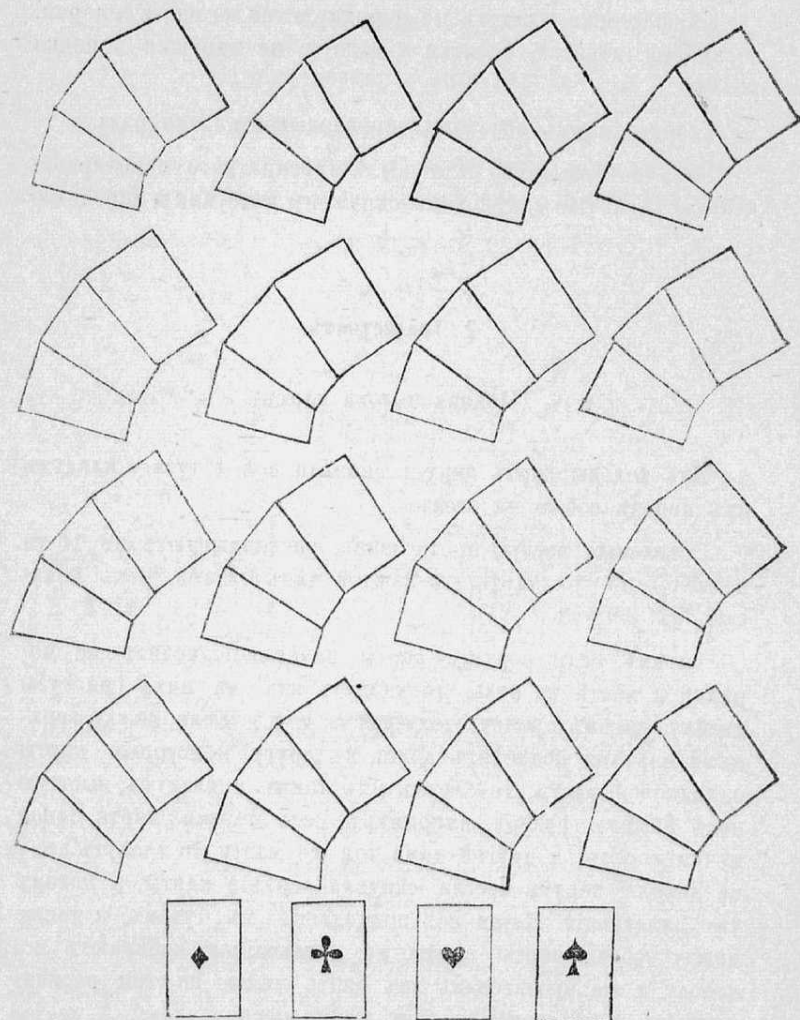
(Полная колода картъ).

Изъ колоды картъ берутъ сначала всѣ 4 туза и кладутъ ихъ передъ собою на столъ.

Остальные карты, протасовавъ, раскладываютъ въ 16-ти пачкахъ, по три карты въ каждой надъ тузами, какъ показано на (фигурѣ 19).

Затѣмъ, если верхнія карты пачекъ подходятъ по порядку и масти на тузы, то кладутъ ихъ на нихъ (на тузы двойку, затѣмъ тройку, четверку и т. д.). Если между верхними картами подходятъ другъ къ другу нѣкоторыя карты одинаковой масти, то берутъ ихъ также и кладутъ высшую подъ низшую фигуру, напримѣръ, если первая карта одной кучки король, а другой дама той же масти, то кладутъ даму на короля; берутъ всегда сначала верхнія карты, а потомъ уже слѣдующія. Когда всѣ подходящія къ тузамъ, а также между собою, карты сняты, то остающіяся собираютъ въ колоду и, не протасовавъ ихъ опять также по три раскладываютъ и подвергаютъ тому же процессу.

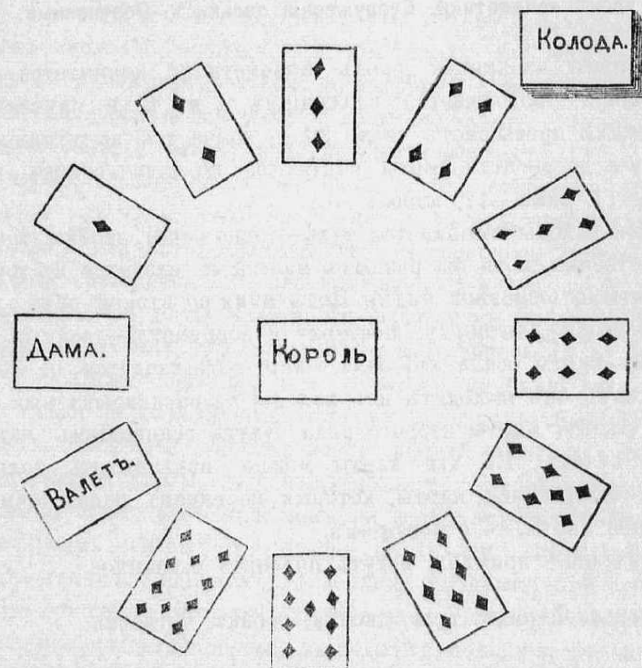
Если по троекратномъ раскладываніи всѣ карты не подошли по порядку на тузы, то пасьянсъ не удался, въ противномъ же случаѣ, т. е. когда карты всѣ подошли на тузы, то пасьянсъ вышелъ.



Фиг. 19.

3. Часы.

Для пасьянса „часы“ нужна полная колода картъ. Мاستь, которая должна служить основаніемъ пасьянса, опредѣляютъ предварительно. Хорошо перетасованную колоду, откладываютъ вправо (фиг. 20), пока не встрѣтится карта раньше опредѣленной масти. Положимъ это будетъ бубновка; ее кладутъ въ то мѣсто круга, гдѣ она должна лежать по указан-



Фиг. 20.

ному расчету, хотя бы она выходила и не по порядку. Предположимъ, вышли двойка, валетъ, тузъ и т. д. Попадающіеся затѣмъ карты другихъ мастей, такіе же, какъ тѣ, что уже лежатъ на столѣ, кладутся на равныхъ себѣ по достоинству: двойка на двойку, тройка на тройку, тузъ на туза и т. д.

Одно слѣдуетъ наблюдать, чтобы на красную масть отнюдь не ложилась красная, а непременно—черная, и обратно—на черную непременно красная. Всѣ отложенныя на сторонѣ карты не тасуются, а снова также откладываются. Съ двухъ разъ пасьянсъ долженъ вытти. Три раза не допускается.

Г Л А В А XXXIX.

Урокъ ариѳметики. Супружескій пасьянсъ. Обрученные.

Первый пасьянсъ „урокъ ариѳметики“ начинается съ умноженія, продолжается сложеніемъ, а въ тѣхъ случаяхъ, гдѣ сумма превышаетъ число 30,— кончается вычитаніемъ. Съ туза до десятки карты считаются по числу очковъ, валець—11, дама—12, король—13.

Изъ колоды вынимается тузь—(одно очко), двойка, тройка, четверка, хотя бы разныхъ мастей и кладутся въ рядъ открытыми (основной рядъ). Подъ ними во второй рядъ кладутъ: двойку, четверку, шестерку и восьмерку—двойныя по очкамъ карты основнаго ряда,—карты эти кладутся, по мѣрѣ того какъ онѣ выходятъ изъ колоды въ раскладываемый на столъ конъ. Карты второго ряда будутъ основаніемъ четырехъ кучекъ. На эти карты можно накладывать только такія вынувшіяся карты, которыя по очкамъ равны суммѣ верхней карты съ основаніемъ.

Слѣдующіе примѣры могутъ пояснить сказанное.

Основной рядъ: тузь, двойка, тройка, четверка

1. 2. 3. 4.

во второмъ ряду кладутъ: двойку, четверку, шестерку, восьмерку:

2. 4. 6. 8.

Сложивъ ихъ съ верхними, получимъ:

3. 6. 9. 12.

Предположимъ, что изъ колоды вынется тройка, ее кладутъ на двойку: вынется шестерка, ее кладутъ на четверку, вынется девятка, ее кладутъ на шестерку, наконецъ даму или двѣнадцать кладутъ на восьмерку.

Потомъ числа, представляющія собой карты третьяго ряда; три, шесть, девять, двѣнадцать, снова складываются съ числами перваго ряда, и составятъ суммы: четыре, восемь, двѣнадцать, шестнадцать и по мѣрѣ того, какъ соотвѣтствующія карты будутъ выходить, онѣ кладутся каждая на надлежащее мѣсто. На число двѣнадцать кладутъ даму, на 16 же у насъ нѣтъ подходящей карты, потому что она превышаетъ число 13, поэтому мы прибѣгаемъ къ вычитанію 13 изъ 16 и получаемъ число 3, которое, сложивъ съ четырьмя, изображающими собою верхнюю карту—четверку, составитъ семь, и потому надо положить семерку.

Семерка, сложенная съ основной картой, составитъ одиннадцать и потому на семерку кладется валець, изображающій число одиннадцать; сложивъ его съ основной картой—четверкою, составитъ 15, переходящее 13 и такъ-какъ 15 на два болѣе 13, то на валеца, изображающаго собой число 11, кладется двойка, для того, чтобы составилось число 13. Такимъ образомъ, поступаютъ и со всѣми кучками, внимательно слѣдя за выходящими картами и не пропуская подходящихъ. Такъ-какъ къ кону послѣ первой раскладки могутъ оставаться карты, то конъ дозволяется перекладывать еще только одинъ разъ, при чемъ во всемъ остальномъ поступаютъ какъ сказано было выше. Когда одна изъ кучекъ заложена такимъ образомъ, что верхняя ея карта, при сложеніи съ основной картой, составитъ число 13 то въ заключеніе на нее кладется первый вышедшій король, и также поступаютъ съ остальными картами. Если послѣ двукратной раскладки всѣ кучки заложены королями, значить, пасьянсъ вышелъ.

Вышедшій пасьянсъ долженъ представиться въ слѣдующемъ порядкѣ:

Всѣ четыре совершенно заложеныя кучки должны снизу лежать такимъ образомъ:

1-я кучка.	2-я кучка.	3-я кучка.	4-я кучка.
Тузь.	Двойка.	Тройка.	Четверка.
Двойка.	Четверка.	Шестерка.	Восьмерка.
Тройка.	Шестерка.	Десятка.	Дама.
Четверка.	Восьмерка.	Дама.	Тройка.
Пятерка.	Десятка.	Двойка.	Семерка.
Шестерка.	Дама.	Пятерка.	Валетъ.
Семерка.	Тузь.	Восьмерка.	Двойка.
Восьмерка.	Тройка.	Валетъ.	Шестерка.
Десятка.	Пятерка.	Тузь.	Десятка.
Десятка.	Семерка.	Четверка.	Тузь.
Валетъ.	Десятка.	Семерка.	Пятерка.
Дама.	Валетъ.	Десятка.	Десятка.
Король.	Король.	Король.	Король.

Взявъ въ руки всѣ эти четыре кучки, заложенные сверху королями, и, соединивъ ихъ слѣва направо такимъ образомъ, чтобы верхней картой былъ тузь, раскладываютъ колоду по одной закрытой картѣ: 13 картъ въ рядъ, на нихъ черезъ одну тринадцать слѣдующихъ картъ, потомъ слѣдующія 14 картъ черезъ два и, наконецъ, послѣднія 13—черезъ три.

Слѣдовательно образуется 13 и въ каждой будетъ находится по 4 карты. Если эти закрытыя кучки перевернуть, то всѣ одинаковыя карты окажутся вмѣстѣ, а именно: четыре туза, четыре двойки, четыре тройки и т. т. до четырехъ королей. На вопросъ, какія желаютъ имѣть 4 одинаковыя карты, положимъ отвѣтить, десятки: раскрываете десятую кучку, въ ней будутъ четыре десятки:—скажутъ валетовъ?—одинадцатую кучку; тузовъ?—первую кучку, что составитъ своего рода фокусъ.

Супружескій пасьянсъ раскладывается изъ двухъ колодъ. Двое партнеровъ, которыхъ мы назовемъ А и В, имѣя каждый по колодѣ картъ, раскладываютъ ихъ въ кучки по 3 карты въ каждой, кромѣ двухъ послѣднихъ, въ которыя кладутъ по двѣ карты; кучки располагаютъ въ трехъ рядахъ. Такимъ образомъ, передъ А и В, лежатъ на столѣ по 3 ряда картъ, по шести кучекъ въ каждомъ, передъ А совершенно

закрыты, а передъ В кучки съ открытыми верхними картами. Когда съ обѣихъ сторонъ разложены всѣ 18 кучекъ А открываетъ на первой кучкѣ верхнюю карту: если у В окажется парная ей карта одинаковой масти, то обѣ отбрасываютъ въ сторону; тоже дѣлается со второю и третьей картами первой кучки.

Если окажется, что первая карта у А не имѣетъ подходящей, то, не переходя ко второй, оставляютъ ее открытою на мѣстѣ, а принимаются за вторую кучку, потомъ третью и т. д., перебирая такимъ образомъ послѣдовательно всѣ свои кучки и отбрасывая подходящія съ В карты въ сторону.

Такъ какъ у А останутся на вскрышкѣ карты, не подходящія парами къ В, то теперь очередь послѣдняго заняться раскладкою своихъ картъ.

Для этого В вскрываетъ верхнюю карту каждой кучки, начиная съ правой; если она парная съ А, то отбрасывается въ сторону, слѣдующая за ней первой кучки вскрывается, и повторяется все то, что дѣлалъ А: не подходящія остаются на своихъ мѣстахъ и переходятъ къ слѣдующимъ закрытымъ кучкамъ до послѣдней. Потомъ снова наступаетъ очередь А, и это продолжается до тѣхъ поръ, пока не останется болѣе парныхъ картъ.

Если у А и В всѣ карты выйдутъ попарно, значитъ пасьянсъ сошелся; если останутся еще карты, значитъ не вышелъ.

Примѣчаніе. Этотъ пасьянсъ дѣлаютъ еще другимъ образомъ: вмѣсто того, чтобы въ двухъ послѣднихъ кучкахъ класть по двѣ карты, оставшіяся четыре карты приберегаютъ какъ резервъ, и употребляютъ ихъ на подмогу. Очень часто при помощи этого резерва пасьянсъ расходуется удачно.

Обрученные. (Одна неполная колода въ 32 карты).

Изъ колоды берутъ пять картъ; кладутъ ихъ в рядъ, не вскрывая, на нихъ еще пять картъ и такимъ образомъ продолжаютъ, пока въ каждой кучкѣ не будетъ 6 картъ, двѣ

же, оставшіяся въ рукахъ карты, кладутъ одну на первую, а другую на вторую кучку.

Каждая кучка поодиночкѣ, начиная съ первой, берется въ руки, разсматривается, и всѣ карты сверху до дамы или короля откладываются въ сторону, остальные же и тѣ, на вскрышкѣ которыхъ король и дама, кладутся предъ собою.

Послѣднія надо снова собрать вмѣстѣ и разложить на 5 кучекъ, откладывая съ каждой кучки верхнія карты до короля или дамы, что можно повторить до трехъ разъ. Если въ остаткѣ окажутся только короли и дамы, значить первая часть пасьянса вышла. Тогда начинается вторая часть: взять въ руки 8 картъ, состоящихъ только изъ королей и дамъ, раскладываютъ ихъ по 4 ряда открытыми; если двѣ карты одинакой масти придутся рядомъ, значить и вторая часть пасьянса сошлась.

Г Л А В А XL.

Мельница. — Египетская пирамида. — Македонская фаланга.

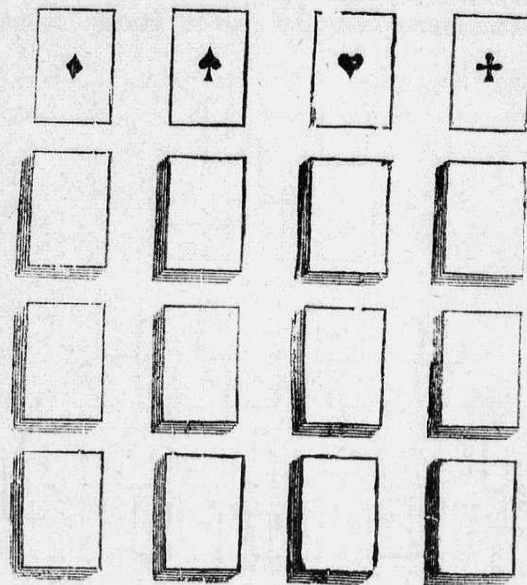
Мельница. (Полная колода картъ)

Выбираются всѣ четыре туза и раскладываются подрядъ, какъ показано на рисункѣ. Всѣ оставшіяся на рукахъ карты тщательно тасуются и затѣмъ кладутъ три ряда пачекъ, по четыре пачки въ рядъ, и по четыре карты въ пачкѣ, какъ показано на (фиг. 21).

Съ пачекъ снимаются двойки и кладутся по мастямъ на тузовъ, затѣмъ тройки и т. д. до королей. Верхнія карты пачекъ, перекалываются на другія пачки, меньшія на большія (девятка на десятку, десятка на валета и т. д.), но непременно по мастямъ. Когда уже нечего перекалывать, то карты собираются снова въ колоду, причемъ послѣдняя пачка низа ложится на верхъ колоды. Колоду не тасуютъ, а снова кладутъ ряды по четыре въ пачкѣ и продолжаютъ такъ пасьянсъ до тѣхъ поръ, пока онъ не выйдетъ. Иногда

онъ удастся скоро, а иногда, вслѣдствіе повторенія однѣхъ и тѣхъ-же картъ, становится невозможнымъ со второго, третьего раза.

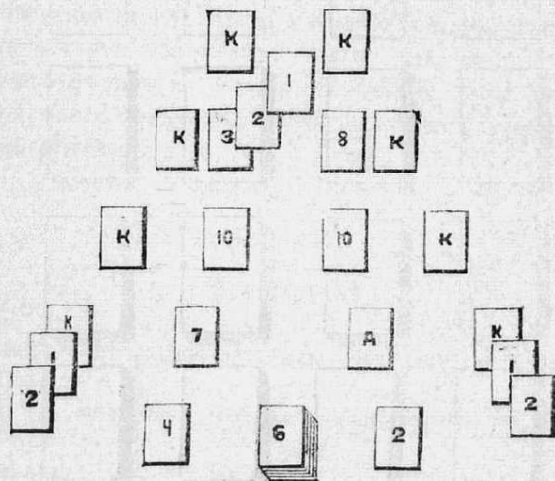
Египетская пирамида. (Фиг. 22). Перетасовавъ двѣ полныя колоды, надо снять сверху или изъ середины одну какую нибудь карту, которая и будетъ въ этой раскладкѣ начальною. Затѣмъ слѣдующія первыя сверху 8 картъ раскладываются, какъ показано на (фиг. 22), подъ цифрами 4, 7.



Фиг. 21.

10, 3; 2, Д, 10, 8, т. е. въ видѣ усѣченной пирамиды. На начальныхъ мѣста, составляющихъ въ фигурѣ наружные бока пирамиды, означенные буквой К (король), кладутъ карты въ восходящемъ порядкѣ и съ соблюденіемъ масти. Лежащія въ пирамидѣ 8 картъ, внутри ея составляютъ *переводныя кучки*, это значить, что въ этихъ кучкахъ можно перекалывать карты съ одной на другую но только въ понижающемся порядкѣ и безъ соблюденія мастей.

Для лучшаго поясненія приложенной фигурѣ положимъ, что начальная карта есть король:—всѣ восемь королей кладутся параллельно бокамъ пирамиды, по мѣрѣ какъ они будутъ выходить, и на нихъ накладываются какъ съ переводныхъ мѣстъ, такъ и отовсюду всѣ тѣ карты, которые итти будутъ, то есть старшія одной масти; а между переводными мѣстами, если переводя нѣсколько картъ на одну или болѣе кучекъ, или сведя ихъ на мѣста начальныя, останутся въ пирамидѣ пустыя мѣста, то онѣ замѣщаются новою картою со сборной кучки. Всѣ же тѣ карты, которые не

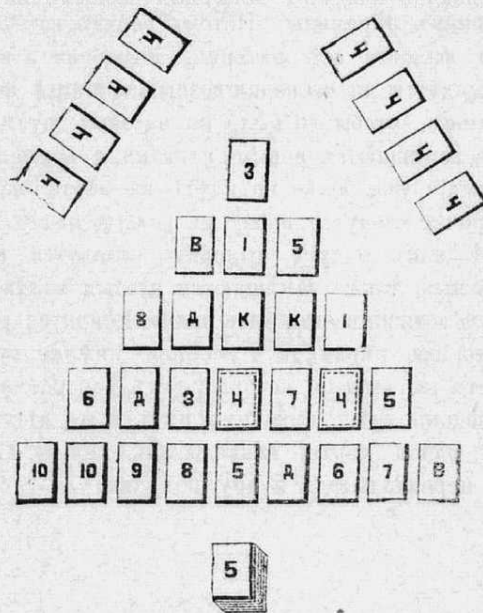


Фиг. 22.

идутъ на переводныя или начальныя мѣста, кладутся въ одно общее мѣсто, называемое сборнымъ, и которое помѣщается въ серединѣ пирамиды; въ фигурѣ оно означено шестеркою.

Если бы случилась надобность положить на начальное мѣсто, напримѣръ, четверку трефовую, а она была бы въ переводныхъ кучкахъ, но подъ тройкою, тогда можно эту тройку переложить на четверку другой масти, между переводными же кучками, если бы тамъ она случилась, но ни

въ какомъ случаѣ нельзя переводить картъ на сборную кучку, находящуюся въ серединѣ; съ нее же напротивъ переводятся онѣ на всѣ мѣста. Не нужно, кажется, замѣчать, что всячески надо стараться, чтобы съ общей средней кучки какъ можно болѣе сходило картъ на мѣста переводныя и начальныя, и для того нужно это себѣ облегчать, а не препятствовать, что весьма легко, какъ видно то изъ фигуры, если бы, напримѣръ, съ средней кучки положить шестерку на семерку, не положивъ прежде эту на восьмерку, потому что въ этомъ случаѣ сошла бы съ средняго мѣста только



Фиг. 23.

одна карта, а не двѣ. Также надобно стараться на переводныхъ кучкахъ сколько возможно подбирать карты по мастямъ, сводя съ одной на другую.

Эта раскладка должна выходить въ одинъ разъ: это значить, что среднюю кучку нельзя перекладывать вновь, какъ дѣлается во многихъ пасьянсахъ. Пасьянсъ сходится

когда всѣ карты съ переводныхъ мѣстъ и со сборной кучки перейдутъ на начальныя мѣста.

Манедонская фаланга. (Фиг. 23). Раскладываются двѣ колоды, изъ которыхъ первыя встрѣтившіяся карты кладутся показаннымъ въ фигурѣ порядкомъ пирамидою, или въ видѣ древней фаланги, сначала одну, потомъ три и такъ далѣе. Положивъ послѣдній рядъ, въ которомъ девять картъ, первая карта, которая потомъ вскрывается, будетъ начальною; положимъ, какъ здѣсь видно, что она четверка, и тогда всѣ четверки изъ пирамиды, если тамъ случатся, вынимаются на линіи начальныя и кладутся четырьмя разными мастями по обѣимъ сторонамъ пирамиды. Потомъ берутъ изъ пирамиды или другаго фаланга всѣ пятерки, шестерки и прочія по порядку и кладутся на четверки возвышающимся порядкомъ съ наблюденіемъ, чтобы то было по мастямъ; пустыя мѣста въ пирамидѣ замѣщаются новыми картами, и, когда всѣ замѣщены, и никакія уже болѣе не идутъ на мѣста начальныя, тогда всѣ прочія кладутся внизу въ общую массу, изъ которой, по мѣрѣ какъ будутъ выходить, кладутся карты на мѣста начальныя, также замѣщаются пустыя мѣста въ пирамидѣ, которая должна всегда быть полна. Кончится раскладка эта тѣмъ, что вся пирамида и сборная нижняя кучка сойдутъ на мѣста начальныя, которые всѣ здѣсь кончатся тройками. Переводовъ здѣсь никакихъ нѣтъ и на мѣста въ фалангѣ болѣе одной карты накладывать нельзя. Также не позволяется перекладывать и другія кучки.

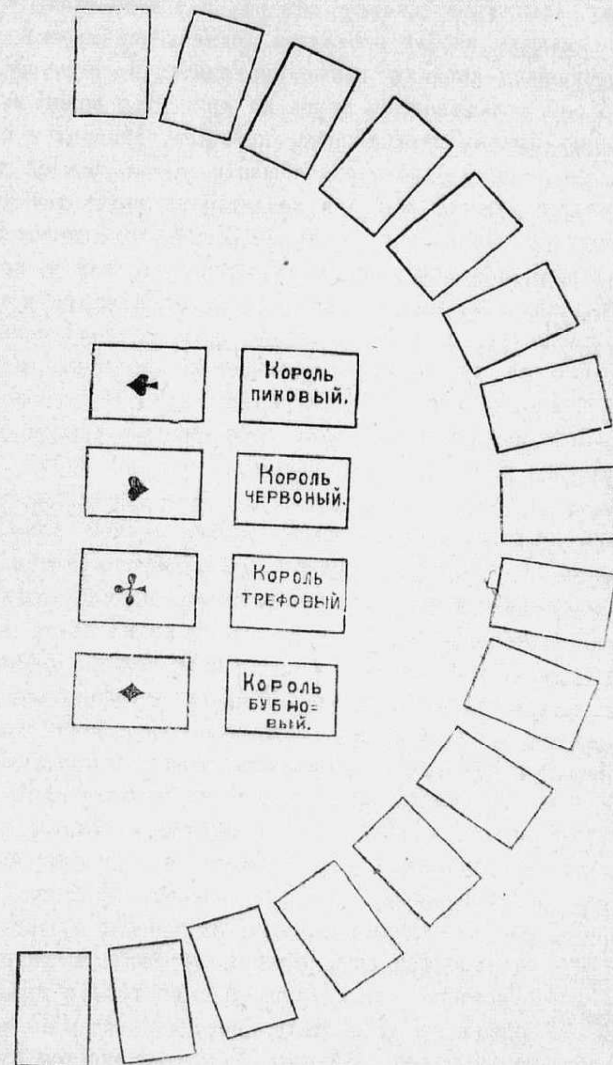
ГЛАВА ХLI.

Полумѣсяцъ.—Картинная галлерея.—Первыя и послѣднія.

Изъ двухъ полныхъ (въ 52 карты) колодъ, выбираются четыре туза и четыре короля всѣхъ мастей и кладутся въ два ряда: тузы вверху, короли внизу, какъ показано на рисункѣ. Остальныя карты мѣшаются и раскладываются въ шестнадцать кучекъ (по шести картъ) полумѣсяцемъ вокругъ

первыхъ 8 картъ (фиг. 24). Кучки кладутся крапомъ въизъ и если въ открытыхъ картахъ будутъ такія, которые можно поло-

фиг. 24.



жить на тузовъ (куда карты кладутся въ восходящемъ порядкѣ, т. е. на туза—двойку, тройку, четверку, пятерку и т. д. до Карточный игрокъ.

короля), или на королей (куда карты кладутся въ нисходящемъ порядкѣ, т. е. на короля—даму, потомъ валета, затѣмъ десятку, девятку, восьмерку, семерку и т. д. до туза), то онѣ выкладываются на эти послѣднія (одинаковой масти). Если въ оставшихся картахъ также приходится по порядку карты, то онѣ складываются другъ на друга, все равно въ восходящемъ или въ нисходящемъ порядкѣ, одинаковой масти.

Когда нечего болѣе перекладывать, то изъ каждой кучки вынимается нижняя карта и кладется на верхъ той кучки, изъ которой она вынута, послѣ чего опять подходящія карты кладутся по порядку и по мастямъ на тузы, или на короли, или на карты же полумѣсяца. Если придется карта, которую можно положить или на ту кучку, которая начинается тузомъ, или на ту, которая начинается королемъ, то такая карта кладется между обоими рядами, гдѣ и лежитъ до тѣхъ поръ, пока не выпадетъ карта, слѣдующая за нею по достоинству, что и рѣшается, гдѣ положить эти обѣ карты.

Такъ напримѣръ: если на одной изъ верхнихъ кучекъ лежитъ десятка, а снизу подъ той-же кучкой дама, и въ полумѣсяцъ выпадетъ той-же масти валетъ, котораго можно (по восходящему порядку) положить на десятку, и (по нисходящему на даму, то валетъ и кладется въ серединѣ, между обѣими кучками: верхнею и нижнею, какъ показано на фиг. 25.

Деся-
ТНА.

Валетъ.

Д. А.
М. А.

Здѣсь валетъ лежитъ до тѣхъ поръ, пока въ полумѣсяцъ не найдется или дама, которая и рѣшитъ, что валета (по восходящему порядку) надо положить на десятку, или выйдетъ десятка, которая въ такомъ случаѣ рѣшитъ, что валета надо по нисходящему порядку) положить на даму.

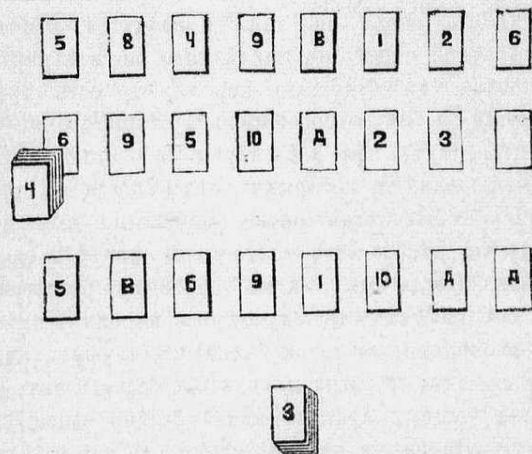
Вынимать нижнія карты на верхъ кучекъ можно только три раза; если послѣ этого всѣ карты не уложились на средину т. е. на тузы и короли, то пасьянсъ не вышелъ.

Картинная галлерей. Прежде всего вынимается изъ средины обѣихъ колодъ какой-нибудь король и кладется впередъ; на него начинаютъ накладывать слѣдующія сверху карты; всѣхъ же тузовъ, которые здѣсь составляютъ началь-

ныя карты, кладутъ внизъ. На нихъ накладываются, по мѣрѣ какъ будутъ, выходить двойки, тройки и далѣе порядкомъ возвышающимся, но непременно по мастямъ. Какъ же скоро покажется король, то перестаютъ класть на первую кучку, а кладутъ того короля подлѣ нее и на него слѣдуютъ всѣ карты опять до короля и такъ далѣе, пока составитъ восемь кучекъ по числу королей. Тузы, какъ сказано, кладутся въ нижнюю линію противъ королей, а дамы всѣ, по мѣрѣ какъ выходятъ будутъ, кладутся вверхъ по порядку въ одну линію, тоже противъ королей; на нихъ ничего не кладется, и онѣ здѣсь составляютъ только украшеніе фигуры, оставаясь всегда одни. Если случатся два или болѣе королей рядомъ, тогда они такъ и кладутся, а потомъ на каждого по одной картѣ, на послѣдняго же всѣ карты, какъ прежде сказано, до будущаго короля; то есть требуется, чтобы никогда и ни одного короля открытаго не было, и если случится такъ, что всѣ карты уже изъ рукъ вышли, а еще есть короли, съ которыхъ карты сошли на тузовъ, и они остались пусты, тогда можно снимать по выгодамъ своимъ съ другаго какого-либо мѣста одну карту и ею закрывать короля. Когда же такимъ образомъ разложены всѣ карты, то собираются всѣ 8 кучекъ съ королями вмѣстѣ, начиная съ послѣдней, но только такъ, чтобы она опять пришлось послѣднею-же, и, отнюдь ихъ не тасуя, опять раскладываютъ по прежнимъ мѣстамъ, какъ сказано выше; вынимая всѣ слѣдующія карты на начальныя мѣста, гдѣ въ основаніи лежатъ тузы. Послѣ другого раза опять собираются всѣ короли съ лежащими на нихъ кучками тѣмъ-же порядкомъ и раскладываются въ третій и послѣдній разъ. Въ случаѣ удачной раскладки пасьянса, начальныя мѣста съ тузами должны кончиться валетами, короли и дамы останутся одни въ верхнихъ двухъ рядахъ. Въ четвертый разъ перекладывать королей нельзя.

Первые и послѣднія (фиг. 26). Первые восемь картъ раскладываются порознь въ верхнемъ ряду; внизу кладутся другія восемь картъ, какія случатся послѣ первыхъ. Карты верхняго ряда суть начальныя, но онѣ же будутъ и послѣдними окончательными. Эти карты никогда не перемѣняются

и съ мѣста своего не сходятъ, выключая только одной послѣдней карты, о чемъ будетъ сказано ниже. Нижний же рядъ картъ составляетъ совершенную противоположность верхнему: тамъ карты безпрестанно мѣняются, такъ какъ изъ этого рада идутъ карты и подкладываются подъ верхнія, начиная всегда съ крайней лѣвой, напримѣръ: если первая карта на лѣвой сторонѣ въ верхнемъ ряду есть пятерка въ нижнемъ случится шестерка, какой бы то ни было масти, то она немедленно кладется подъ нее; если случатся въ нижнемъ ряду еще семерка, восмерка и т. д., всѣ кладутся равномерно безъ соблюденія масти на шестерку



Фиг. 26.

подъ первую верхнюю карту на одну кучку, слѣдственно возвышающимся порядкомъ до четверки, а когда эта уже положена, тогда первая кучка кончилась и на нее кладется та пятерка, которая лежала вверху. Окончивши такимъ образомъ первую кучку, начинаютъ накладывать подъ вторую верхнюю карту съ лѣвой же стороны, которая въ приложенной фигурѣ есть восмерка; а, кончивъ этою восмеркой и вторую кучку, начинаютъ третью и такъ далѣе до послѣдней, пока всѣ карты обѣихъ колодъ разойдутся на тѣ восемь кучекъ и окончатся первыми восьмью картами, чѣмъ и ра-

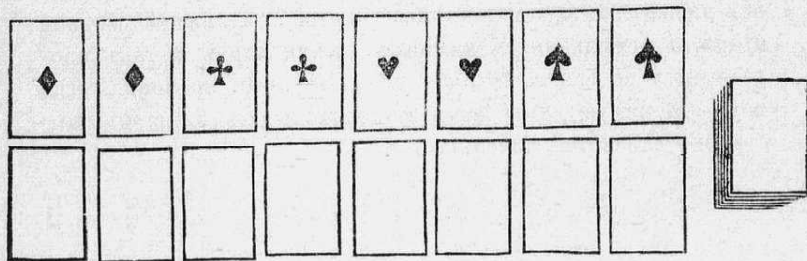
складка кончится. Но какъ это въ одинъ разъ выйти не можетъ, то позволено одну нижнюю сборную кучку, гдѣ кладутся всѣ тѣ карты, которыя никуда не идутъ, перекладывать до трехъ разъ, перетасовывая ее притомъ; нижнія же восемь картъ при этомъ не снимаются, а напротивъ того требуется, чтобы онѣ всѣ были замѣщаемы, если сойдутъ, другими картами изъ сборной кучки. Слѣдуетъ замѣтить, что изъ верхняго ряда карты не идутъ и не перемѣняются ни одна, исключая послѣдней, которая всегда идетъ на всякую кучку: напр.: еслибы одна карта была шестерка, то она кладется подъ пятерку, лежащую на лѣвой сторонѣ. Также и на всѣ другія кучки, предпочтительно предъ другой, подобной ей картой, могущей быть въ нижнемъ ряду, а мѣсто ея немедленно замѣщается другою картой съ нижней сборной кучки, а отнюдь не съ нижнихъ восьми картъ; и такъ продолжается до самаго конца, т. е. до того времени, когда подъ эту самую карту начнутъ подкладывать, и она, въ свою очередь сдѣлается начальною.

ГЛАВА XIII.

Красныя—черныя. — Наполеоновскій пасьянскъ. — Султанъ.

Красныя черныя. Для этого пасьянса необходимы двѣ полныя колоды. Сначала выбираются всѣ 8 тузовъ и кладутся въ одинъ рядъ, какъ показано на фиг. 27. Затѣмъ обѣ колоды тщательно тасуются; подъ тузами кладется въ рядъ 8 картъ. Изъ 8-ми картъ кладутъ на тузовъ тѣ, которыя подходят т. е. сначала двойки, тройки, четверки и т. д. до королей. На каждого туза кладутся карты его-же масти. Если изъ 8-ми верхнихъ картъ ушла какая-нибудь на туза, то пробѣлъ этотъ тотчасъ же заполняется изъ колоды. Если-же ни одна изъ этихъ картъ не легла на туза, то мечутъ колоду къ сторонѣ и кладутъ: двойки на тузовъ, тройки на двойки, четверки на тройки и т. д. Кромѣ того, при метаніи колоды, на верхнія восемь картъ кладутся тѣ, которыя идутъ по

нисходящему порядку: семерка на восьмерку, дама на короля, десятка на валета и т. д. При этомъ, однако, надо наблюдать, чтобы эти карты ложились одна на другую въ различныхъ мастяхъ: красная на черную, черная на красную на красного короля черную даму и т. д. Кромѣ того, съ одной пачки (изъ восьми) можно перекладывать на другую (изъ восьми же) въ понижающемся порядкѣ для того, чтобы приготовить эти пачки для переноса на тузовъ. Какъ только верхняя карта пачки (изъ восьми) надобна для тузовъ, — ее тотчасъ же перекладываютъ. Если сразу пасьянсъ не вышелъ, то остатки колоды, лежащія въ сторонѣ, допускается прометать еще разъ въ томъ же порядкѣ, какъ и раньше.



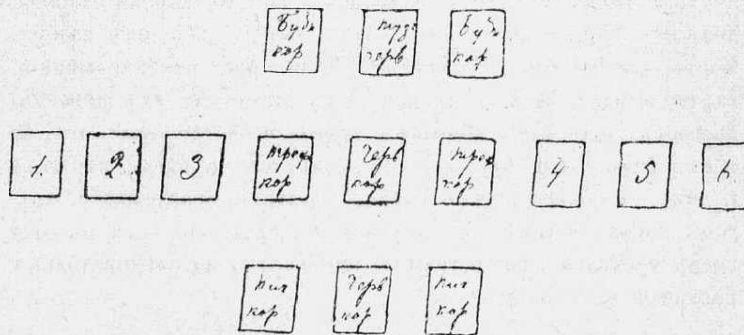
Фиг. 27.

Наполеоновскій пасьянсъ. Для пасьянса необходима одна полная колода. Это чрезвычайно интересный пасьянсъ, но требуетъ большого вниманія отъ раскладывающаго. Его часто дѣлалъ Наполеонъ на островѣ св. Елены.

Кладутъ шесть рядовъ по восьми картъ, наблюдая, чтобы двѣ парныя карты не приходились одна подъ другой, напр.: два короля не могутъ находиться одинъ подъ другимъ, если бы даже между ними находилась и другая карта; то же самое относится и до прочихъ картъ; таковыя карты убираются со стола и кладутся подъ колоду. Когда всѣ карты разложены на столѣ, то оставшіяся четыре, составляющія резервъ, кладутъ рядомъ. Затѣмъ начинаютъ съ нижняго ряда и, не смотря на масть, выбираютъ по двѣ парныя карты, отбрасывая въ сторону, напр., двухъ тузовъ, двухъ королей, двѣ десятки и т. д., но не иначе, какъ

только изъ нижняго ряда, переходя постепенно выше и лишь въ случаѣ нужды можно взять карту изъ резерва.

Когда всѣ карты выйдутъ попарно, то, значитъ, пасьянсъ вышелъ. Когда карты разложены на столѣ въ шесть рядовъ, то нужно стараться хорошенько разсмотрѣть, не лежатъ-ли въ перпендикулярныхъ рядахъ карты одного достоинства, но въ противоположномъ направленіи, напримѣръ: не лежатъ ли въ перпендикулярныхъ рядахъ въ одномъ—семерка надъ восьмеркой, въ другомъ—восьмерка надъ семеркой; въ такомъ случаѣ нужно стараться прежде всего, какъ можно скорѣе, освобождать эти карты; снявъ съ другими парными картами. Недостаточно, если въ нижнемъ или свободномъ ряду, гдѣ окажутся три одинакія карты, откинуть пару въ сторону; нужно обратить вниманіе, какимъ бы образомъ выкинуть и оставшуюся карту.



Фиг. 28.

Удачное окончаніе этого пасьянса много зависитъ отъ соображенія и вниманія раскладывающаго. При большомъ вниманіи и навыкѣ, онъ почти всегда удается.

Султанъ. Изъ двухъ полныхъ колодъ слѣдуетъ выбрать всѣ 8 королей и туза червей и разложить ихъ въ такомъ порядкѣ, какъ показано на (фиг. 28) въ первомъ ряду, слѣва направо,—король бубень, тузъ червей и опять король бубень во второмъ ряду: король трефъ, король червей и король трефъ; въ третьемъ ряду: король пикъ, король червей и король пикъ.

Послѣдующія, вынутыя изъ колоды, шесть первыхъ картъ кладутъ по обѣимъ сторонамъ средняго ряда на мѣстахъ, обозначенныхъ цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6; они представляютъ собою верховный диванъ султана. (Этотъ пасьянсъ дѣлается также восьмью картами, представляющими диванъ). Послѣдующія вынутыя карты кладутъ передъ собою, въ кучку; такъ, если между шестью вынутыми картами найдется такая, которую можно бы положить на королей или туза червей въ восходящемъ порядкѣ и одной масти, то ее сейчасъ кладутъ на должное мѣсто; на ее же мѣсто кладутъ карту изъ кона, напримѣръ: если между шестью картами ляжетъ двойка червей, то ее нужно положить на туза червей; двойку бубенъ на туза бубенъ, туза бубенъ на короля бубенъ и т. д. Вынутыя изъ колоды послѣдующія карты кладутъ въ выше-описанномъ порядкѣ, а неподходящія передъ собою, въ конъ.

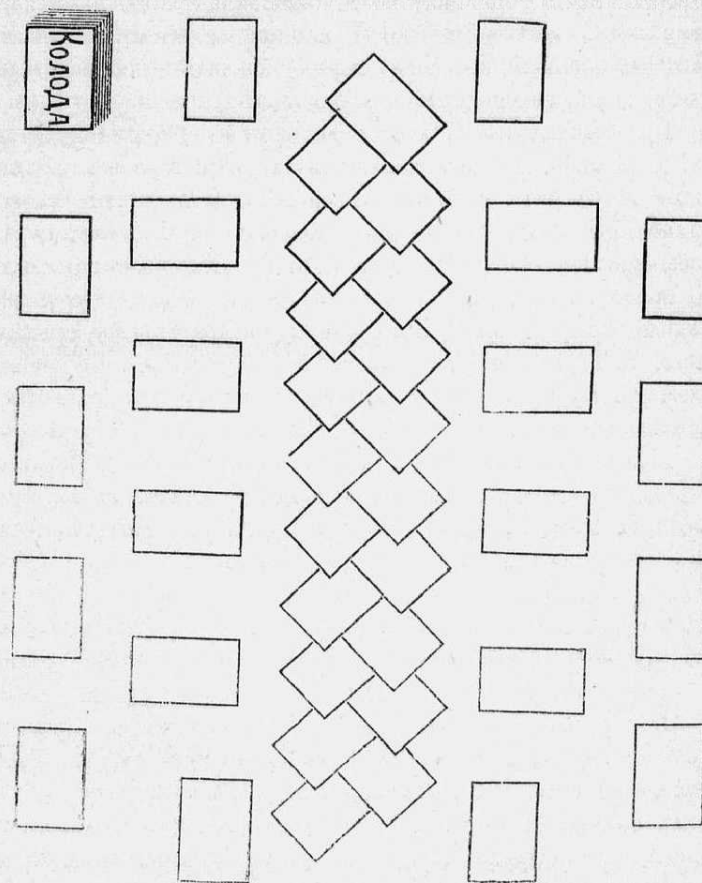
При этомъ слѣдуетъ замѣтить, что на короля червей, лежащаго посерединѣ, не кладутъ ничего, ибо онъ изображаетъ собою самого султана. Если, при перекладываніи, карты выйдутъ всѣ, а въ кону ихъ много, то ихъ перекладываютъ подобнымъ образомъ снова и повторяютъ это до трехъ разъ. Если въ кону не останется ни одной картѣ, а 8 дамъ, изображающихъ гаремъ султана, разложатся кругомъ короля червей, то пасьянсъ сошелся. Но, если въ кону послѣ третьяго раза остаются еще карты, то слѣдовательно, пасьянсъ не сошелся.

ГЛАВА XLIII.

Коса. — Брюнетка и блондинка. — Деревенскій пасьянсъ.

Коса. Тщательно смѣшавъ двѣ полныя колоды картъ, кладутъ 20 картъ на столъ въ видѣ косы въ одну вертикальную линію, какъ изображаетъ средняя фигура на прилагаемомъ рисункѣ; внизу и сверху этой косы еще кладутся изъ колоды какія-нибудь двѣ карты и, кромѣ того, на каждой сторонѣ ее кладутся (горизонтально) по 4 вспомогательныхъ

карты. Изображенные на (фиг. 29) около послѣднихъ картъ сбоку еще четыре карты предназначаются для складыванія картъ. Когда карты уложены такимъ образомъ, изъ оставшихся картъ, т. е. колоды, снимается верхняя карта, кото-



Фиг. 29.

рая и кладется на одно изъ назначенныхъ для складыванія мѣстъ, и эта карта будетъ основаніемъ пачки; если, напримѣръ, будетъ это валетъ, или семерка, или десятка, или какая-нибудь другая карта, то, если нѣкоторыя изъ вспомога-

тельныхъ картъ или послѣдняя въ косѣ будутъ такіе же, онѣ также кладутся на назначенныя мѣста, какъ основанія пачекъ.

Освобождающіяся при этомъ мѣста въ вспомогательныхъ картахъ, вверху и внизу косы, наполняются нижними картами косы; взятые изъ косы не пополняются; мѣста же, освобождающіяся въ ряду картъ боковыхъ вспомогательныхъ, замѣщаются картами изъ колоды.

При выкладываніи карта за картой колоды кладутся, слѣдовательно, на назначенныя мѣста карты—основанія пачекъ и на нихъ ихъ продолженія въ возрастающемъ порядкѣ; при этомъ постепенно складываются и нижнія карты косы и вспомогательныя карты; при этомъ первыя имѣютъ то преимущество, что, если будетъ нужна какая-либо карта, находящаяся въ концѣ косы и между вспомогательными картами, то первая берется раньше ибо карты косы трудно всѣ сложить. Нужно замѣтить, что изъ косы всегда берется лишь послѣдняя карта.

Колоду можно перекладывать 3 раза; если послѣ этого всѣ карты косы и вспомогательныя карты улеглись на основныя въ возрастающемъ порядкѣ, составляя каждую пачку изъ одинаковой масти, то пасьянсъ вышелъ.

Брюнетка и блондинка. (*Дѣтъ полныя колоды*).

Изъ колоды раскладываютъ восемь картъ въ рядъ по порядку, этотъ рядъ называется основнымъ рядомъ. Если попадется тузъ, то его кладутъ надъ этимъ рядомъ, и рядомъ съ нимъ кладутъ другихъ тузовъ. Затѣмъ продолжаютъ раскладывать карты, кладя на тузовъ въ восходящемъ порядкѣ въ перемежку цвѣтами, красныя, черныя или наоборотъ, на карты же, находящіяся въ основномъ ряду—въ нисходящемъ порядкѣ, но также въ перемежку масти напр. на короля трефъ—даму червей, пикового валета на червонную даму, девятку бубенъ на десятку пикъ и т. д. Тѣ карты, которыя не подходятъ ни къ тузамъ, ни къ основной линіи, кладутъ передъ собой въ конъ, изъ котораго своевременно

пополняютъ всѣ пустыя мѣста въ основной линіи. Если всѣ карты уже кончились, и ни въ кону, ни въ основномъ ряду не оказывается подходящихъ картъ, то берутъ конъ въ руки и раскладываютъ во второй разъ, по вышесказанному.

Нужно, какъ можно внимательно слѣдить за собою, чтобы не смѣшались въ масти, но вѣрно класть, не ошибаясь, то черную, то красную; отъ этого зависитъ весь исходъ пасьянса, что, впрочемъ, показываетъ и самое его названіе.

Пасьянсъ, значитъ, совершенно проигранъ, если подъ конецъ останутся двѣ карты одинаковой масти. Если же на вскрышкѣ тузовъ лежатъ короли, значитъ, пасьянсъ вышелъ. Для перемѣны можно класть въ основной рядъ только двѣ карты, а не по нѣскольку; болѣе, впрочемъ, нѣтъ никакихъ измѣненій.

Деревенскій пасьянсъ. (Двумя полными колодами).

Вынувъ изъ соединенныхъ колодъ 8 картъ, раскладываютъ ихъ на столѣ въ рядъ, четыре съ правой стороны, четыре съ лѣвой стороны.

Если между 8-ью картами окажутся тузы или короли разныхъ мастей, ихъ кладутъ надъ восьмью картами, королей справа, тузовъ слѣва, а на нихъ подходящія карты, смотря по произволу, въ восходящемъ или нисходящемъ порядкѣ, непременно одной масти; напр. на туза двойку, тройку, четверку и т. д., на королей—дамъ, валетовъ, десятки и т. д. Потомъ отсчитываютъ еще восемь картъ и кладутъ на первыя, но такимъ образомъ, чтобы нижнія карты не были совершенно закрыты, а оставались всѣ на виду. Если между ними окажутся годныя карты на тузовъ и королей, то ихъ тотчасъ же употребить въ дѣло, пустыя же мѣста закладывать новыми картами. Если вся колода вышла, и не всѣ масти еще заложены, а въ рядахъ не оказывается годныхъ картъ даже помощью марьяжей, то всѣ карты въ порядкѣ кучекъ собираютъ и раскладываютъ снова на 8 кучекъ слѣва направо; остальное же все дѣлаютъ, какъ сказано выше.

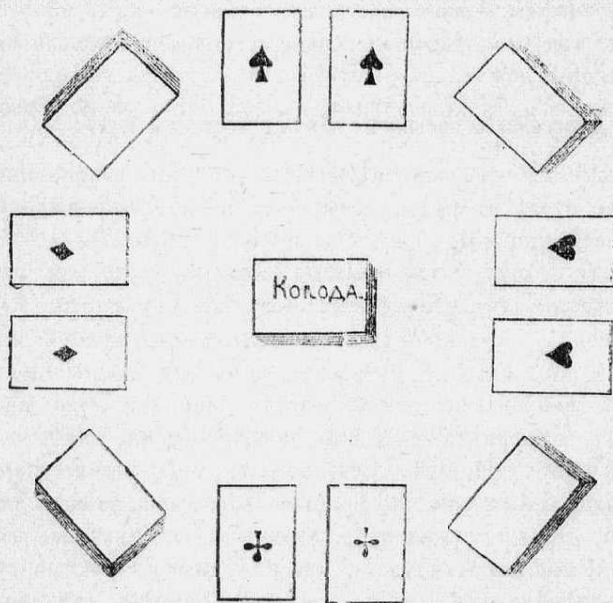
Если отъ этой раскладки пасьянсъ не выходитъ, болѣе не дозволяется раскладывать.

ГЛАВА XLIV.

Восьмиугольникъ. — Фаворитка. — Идѣть не идѣть.

Восьмиугольникъ. Означенный пасьянсъ дѣлается изъ двухъ полныхъ колодъ.

Выбранные изъ 2-хъ колодъ всѣ 8 тузовъ кладутся по парно, какъ показано на рисунокѣ; по угламъ между парами кладутся пачки по пяти картъ, такъ что образуется угольникъ.



Фиг. 30.

Восемь тузовъ будутъ основаніями пачекъ, которыя кладутся въ возрастающемъ порядкѣ, по одинаковымъ мастямъ. На тузы кладутся сперва верхнія карты вспомогательныхъ (боковыхъ) пачекъ, если онѣ приходятся не по порядку, если сверху какой-либо пачки лежитъ двойка, то эту двойку надо сложить на туза (той же масти), если подъ двойкой

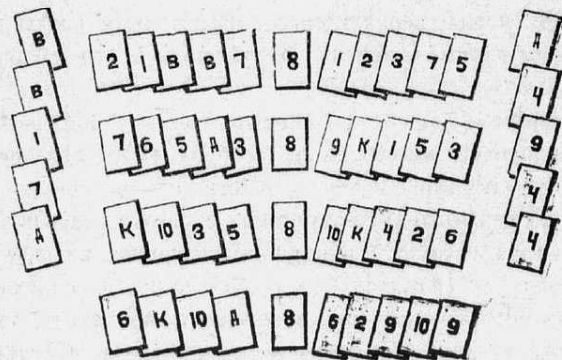
случится тройка (той же масти), то и она кладется на туза и т. д.

Послѣ этого накладываются постепенно карты колоды въ срединѣ восьмиугольника, и тѣ карты, которыя подходят по порядку къ пачкамъ тузовъ (въ восходящемъ порядкѣ), кладутся на нихъ, а которыя подходят по порядку на вспомогательныя т.-е. на боковыя пачки (въ нисходящемъ порядкѣ); кладутся на эти пачки. Когда въ этихъ вспомогательныхъ пачкахъ верхняя карта придется по порядку къ пачкамъ тузовъ, то всѣ карты, которыя накопились, кладутся на эти пачки. Если какая-либо вспомогательная пачка вся сложилась на тузовъ, то она наполняется изъ колоды пятью картами.

Колоду можно переключать 3 раза; если карты колоды и вспомогательныхъ пачекъ не уложились, то пасьянсъ не вышелъ.

Фаворитка. (Фиг. 31). Занимательность этой раскладки, представляющей много пищи соображенію, дѣйствительно дѣлаетъ ее любимой почти у всѣхъ, кто ее знаетъ. Производится въ одну колоду слѣдующимъ образомъ: первая вскрывшаяся карта, будетъ начальной и кладется на свое мѣсто, означенное въ (фигурѣ 31) восьмерками и находится въ срединѣ. Вторая, за нею вскрывающаяся карта, кладется съ правой стороны въ линію, означенную пятью отдѣльными картами, сверху; третья, слѣдующая, кладется, подлѣ первой вскрывшейся или начальной съ правой же стороны и сверху; четвертая, пятая и шестая въ перпендикулярную линію съ третьею картою, внизъ, и отдѣльно другъ отъ друга; седьмая кладется вверхъ съ лѣваго бока въ отдѣльныя пять картъ; восьмая подлѣ первой, начальной, съ лѣвой же стороны, девятая, десятая и одиннадцатая въ линію перпендикулярно внизъ и параллельно четвертой, пятой и шестой картамъ, такъ что между ними останется мѣсто для остальныхъ трехъ начальныхъ картъ, которыя куда и кладутся по мѣрѣ какъ будутъ выходить съ рукъ. Слѣдующая затѣмъ двѣнадцатая карта кладется опять на правую сторону въ отдѣльныя пять картъ, закрывъ ею нѣсколько прежде туда положенныхъ. Слѣдующія затѣмъ четыре карты, нѣсколько

закрывая ихъ такъ, чтобы по разложеніи всей колоды, составились четыре ряда поперечные, по пяти картъ въ каждомъ, съ правой стороны. Тамъ опять кладутъ точно также слѣдующія карты и съ лѣвой стороны прежде въ отдѣльныхъ пять картъ, а потомъ на тѣ, которыя лежатъ подлѣ начальныхъ, и такимъ образомъ, пять на правую сторону, тоже наблюдая, такъ что разложивъ всѣ карты одной полной колоды, будутъ находиться четыре начальныхъ въ серединѣ, а въ линію съ ними по пяти картъ съ правой стороны и отдѣльно еще пять; съ лѣвой же отдѣльно пять картъ, а въ линію съ начальными въ верхнихъ двухъ рядахъ по пяти, а въ нижнихъ по четыре. Послѣ чего надобно стараться



Фиг. 31.

всѣ карты свести на мѣста начальныхъ по мастямъ. Порядокъ же ихъ оставляется на волю раскладывающаго: возвышающійся или понижающійся, смотря по тому, который окажется выгоднѣй. Здѣсь допускаются переводы двойные между поперечными рядами картъ справа и слѣва лежащими, также боковыми отдѣльными линіями. Переводить можно всячески и старшую и младшую, только по мастямъ. Если посредствомъ переводовъ очистится совершенно одинъ какой-нибудь поперечный рядъ картъ, подлѣ начальныхъ лежащій, то на мѣсто его можетъ раскладывающій класть новую карту, любую со всѣхъ рядовъ, не вынимая однако же ее изъ середины, но крайнюю. Исключеніемъ изъ этого пра-

вила является только два мѣста картъ, лежащихъ отдѣльно которыя, если будутъ одинъ разъ разобраны или сведены, то вновь не занимаются. Главнымъ образомъ, начиная раскладку — съ младшей или старшей, необходимо хорошенько разсмотрѣть, не очищается-ли какой-нибудь поперечный рядъ картъ, переводя ихъ въ умѣ на другіе ряды по мастямъ. Въ этомъ заключается главная причина удачнаго исхода раскладки.

Идетъ не идетъ. Здѣсь всегда тузы бываютъ начальными картами и вынимаются по мѣрѣ того, какъ будутъ вскрываться съ рукъ. Прежде всего кладутъ въ одну линію семь картъ, которыя всѣ могутъ быть вынимаемы на мѣста начальныхъ, если будутъ итти по мастямъ и въ порядкѣ возвышающемся т.-е. на тузовъ класть двойки, тройки и проч. Второй рядъ семи картъ, равно какъ и всѣ прочіе до конца колоды, кладется на первыя, не совсѣмъ ихъ закрывая, чтобы можно было различать карты, лежащія другъ на другѣ въ продолжныхъ рядахъ. Это будетъ нужно впоследствии, когда приступлено будетъ къ переводамъ, но со второго ряда и до конца уже нельзя всѣ карты класть на мѣста начальныхъ, а должно наблюдать, что крайнія двѣ съ лѣвой руки идутъ; среднія три не идутъ, а другія крайнія двѣ съ лѣвой руки идутъ; среднія три не идутъ, а другія крайнія двѣ съ правой руки опять идутъ, т.-е. кладутся или не кладутся, хотя бы по приличію и слѣдовало ихъ положить; и такъ поступаютъ со всѣми рядами, кладя только крайнія двѣ, а среднихъ три не кладя, включая перваго начального ряда, съ котораго, какъ уже сказано, всѣ карты идутъ; отъ этого правила и раскладка эта названіе свое получила. Разложивъ всю колоду, приступаютъ къ переводамъ, стараясь очистить одинъ какой-нибудь изъ продолжныхъ рядовъ, въ такомъ случаѣ мѣсто его немедленно замѣщается любой картою по произволу раскладывающаго, не вынимая только ее изъ середины, откуда-нибудь снизу. Карты переводятся по мастямъ и старшія и младшія, но только между картами, лежащими снизу продолжныхъ рядовъ. Окончивъ всѣ переводы и вынувъ тѣ карты, которыя сходятъ на мѣста начальныхъ, собираютъ всѣ семь перпендикулярныхъ рядовъ, начиная съ

последняго отъ правой руки, стараясь не смѣшивать того порядка картъ, въ которомъ онѣ находились; сдвинувъ вмѣстѣ послѣдній седьмой рядъ, кладутъ его на шестой; сдвигаютъ и этотъ, кладя его на пятый и такъ до конца, чтобы первый продольный рядъ и первая карта опять были бы первыми въ раскладываніи. За этимъ опять раскладываютъ въ послѣдній разъ, послѣ чего, если раскладка не вышла, то большею частію виноватъ раскладывающій, потому что, при переводѣ картъ, онъ можетъ рассчитать заранѣе, какія и гдѣ придутся карты въ послѣдующія перекладыванія и заготовлять себѣ переводы впередъ. Такого ряда расчеты увеличиваютъ интересъ пасьянса.

ГЛАВА XLV.

Котильонъ. — Радуга. — Открытый магазинъ.

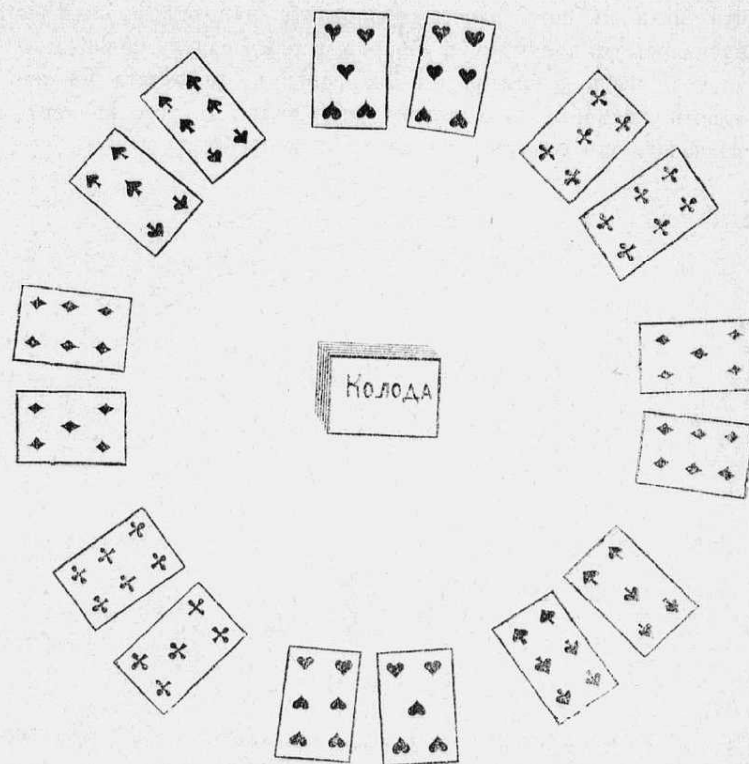
Котильонъ. Изъ двухъ полныхъ колодъ картъ (по 52 листа) выбираютъ пятерки и шестерки и кладутъ въ кругъ, какъ показано на (фиг. 32): пятерки и шестерки чередуются, причемъ шестерка кладется на-право отъ пятерки, цвѣта этихъ паръ также чередуются; кромѣ того пары одинаковыхъ мастей ложатся другъ противъ друга.

Оставшіяся карты мѣшаются и выкладываются по одной въ средину круга, одна на другую. Если выпадетъ карта, которая слѣдуетъ (въ восходящемъ порядкѣ) за шестеркой, то она кладется на эту послѣднюю (одинаковой масти), если выпадетъ карта, слѣдующая (въ нисходящемъ порядкѣ) за пятеркой, она кладется на нее и т. д., такъ что на шестерки кладутся семерки, восьмерки, девятки и т. д. до дамы; на пятерку — четверки, тройки, двойки, тузы и короли. Такъ что правыя кучки заканчиваются дамами, а лѣвыя королями.

Карты можно перекладывать два раза, если послѣ этого короли и дамы не явились вездѣ, то пасьянсъ не вышелъ.

Радуга. Сначала должно взять сверху хорошо перетасованныхъ двухъ колодъ двадцать шесть картъ и положить ихъ

полукружіемъ подобно тому, какъ изображено въ приложенной при этомъ фигурѣ. Первая, которая потомъ вскроется или двадцать седьмая карта будетъ начальной, которую положить въ срединѣ полукруга такъ, чтобы всѣ восемь начальныхъ картъ легли въ два ряда (въ фигурѣ онѣ означены тройкою). На эти начальные карты накладываются прочія

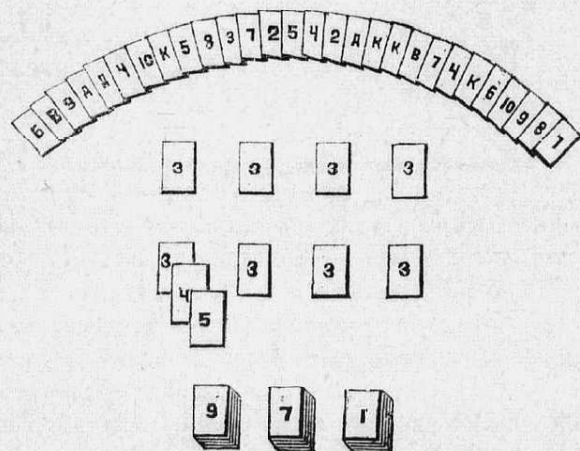


Фиг. 32.

въ порядкѣ возвышающемся, т.-е. старшая, но безъ соблюденія масти и всегда преимущественно съ лежащихъ въ полукругѣ картъ, но только послѣднихъ съ правой стороны; а въ срединѣ полукруга лежащія карты могутъ класться тогда только, какъ дойдетъ до нихъ очередь. Тѣ карты, которыя

Карточный игрокъ.

не идутъ на мѣста начальныя, раскладываются на три мѣста по произволѣнію: при чемъ совѣтуется осторожно ихъ класть и стараться всегда, чтобы онѣ на этихъ сборныхъ мѣстахъ лежали понижающимся порядкомъ, чтобы беззадержно могли переходить на мѣста начальныя, т.-е. чтобы младшія не были заложены старшими. Для облегченія позволяется накладывать карты еще и на полукружіе, само собою разумѣется, что также въ понижающемся порядкѣ: на примѣръ, если бы случилось въ полукружій, изображающемъ радугу, послѣднюю картою быть девяткѣ (смотри фигуру), то можно на нее класть восмерку, семерку и такъ далѣе до того времени, какъ всѣ они сойдутся на карту начальную.

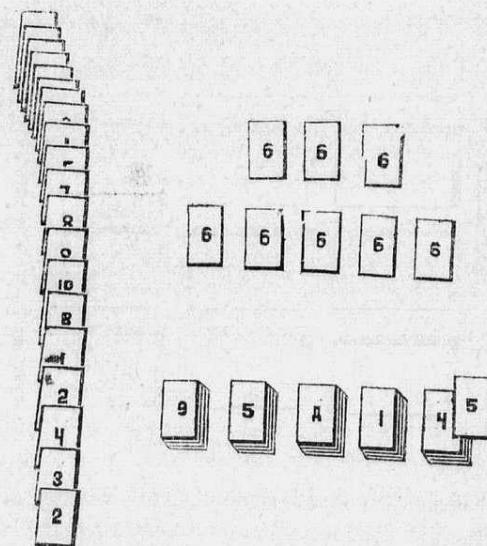


Фиг. 33.

Разложивъ такимъ образомъ всѣ карты, если раскладка не вышла, что значить: если всѣ съ полукружія и со сборныхъ мѣстъ не перешли на начальныя мѣста, то берутъ три нижнія сборныя кучки и, перетасовавъ ихъ, раскладываютъ вновь; послѣ чего, если раскладка еще не вышла, то, слѣдовательно, пасьянсъ не удался.

Открытый магазинъ (фиг. 34). Раскладка эта также принадлежитъ къ числу тѣхъ, успѣхъ которыхъ зависитъ отъ искусства раскладывающаго. Магазинъ здѣсь открыть нарочно

для того, чтобы раскладывать прочія карты, соображаясь съ лежащими въ немъ. Въ него кладется восемнадцать картъ съ лѣвой стороны и, раздвигая сверху внизъ (смотри фиг. № 34). Послѣ того, первая вскрывшаяся карта будетъ начальною. Ихъ мѣста означены въ фигурѣ шестерками. На нихъ накладывать порядкомъ возвышающимся безъ соблюденія мастей. Тѣ карты, которыя никуда не идутъ, кладутся внизъ на память сборныхъ кучекъ по произволѣнію раскладывающаго, слѣдовательно должно ихъ стараться класть воз-



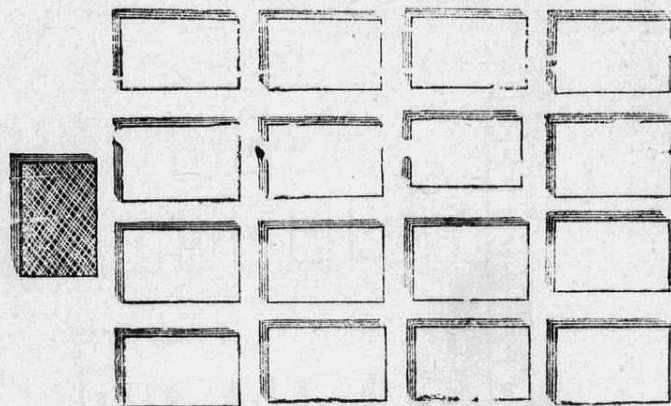
Фиг. 34.

вышающимся порядкомъ; потомъ надобно наблюдать, чтобы не вдругъ класть на мѣста начальныя всѣ тѣ карты, которыя идутъ съ рукъ, но всегда оставляя случай снять поскорѣе карты съ магазина. Для облегченія можно на послѣднюю карту въ магазинъ накладывать младшія, то есть, если бы то была четверка, то можно на нее класть тройку, двойку, туза и проч., пока онѣ всѣ вмѣстѣ и съ четверкою сойдутъ на мѣста начальныя. Переводовъ никакихъ здѣсь нельзя дѣлать.

Г Л А В А XLVI.

Сердце сердцу вѣсть подаетъ.—Павлиный хвостъ.—Густая колонна.

Сердце сердцу вѣсть подаетъ. Эта игра — пасьянсъ раскладывается двумя лицами въ двѣ полныя колоды. Каждый беретъ по полной колодѣ картъ, тщательно тасуетъ ихъ и даетъ снимать своему партнеру.

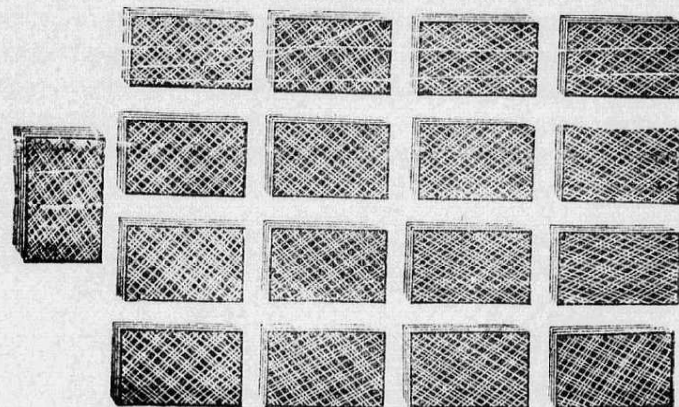


Фиг. 35.

Затѣмъ каждый раскладываетъ свою колоду на 16 пачекъ, по 3 карты въ каждой, крапомъ вверхъ (какъ показано на правомъ рисункѣ). Оставшіяся 4 карты, откладываются къ сторонѣ, на выручку.

Когда карты разложены, то одинъ изъ играющихъ начинаетъ послѣдовательно перевортывать верхнюю карту каждой пачки мастью вверхъ. Какъ всѣ карты повернуты—то же самое дѣлаетъ и партнеръ. Всѣ карты одинаковаго достоинства, у обоихъ играющихъ, снимаются къ сторонѣ, а оставшіяся отъ этого вторыя карты каждой пачки, лежащія крапомъ вверхъ, снова перевортываются, снова сравниваются съ картами партнера и, если онѣ сходятся, также снимаются. Такимъ образомъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока

карты больше не сходятся. Тогда каждый беретъ по одной картѣ изъ запасныхъ 4 картъ и опять сравниваетъ со всѣми открытыми картами партнера. Вмѣсто снятой, при этомъ карты, нижняя опять перевортывается и т. д. Когда весь запасъ (4 карты) истощенъ, то рѣдко случается, чтобы пасьянсъ не удался.

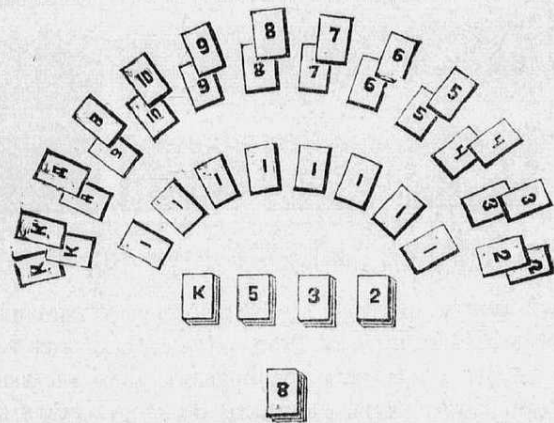


Фиг. 36.

Павлиный хвостъ. Прежде всего кладутся 4 магазина по 10 картъ безъ всякаго выбора. Тузы здѣсь составляютъ всегда начальныя карты и кладутся полукругомъ надъ магазинами, по мѣры того, какъ будутъ выходить. Надобно замѣтить, что ни одна карта съ магазиномъ не кладется даже и на тузовъ, пока всѣ прочія карты съ рукъ не будутъ разложены; а эти послѣднія раскладываются другимъ полукружіемъ надъ тузами, такъ, чтобы всѣ короли были въ одномъ мѣстѣ съ лѣвой стороны, подлѣ нихъ всѣ дамы, а тамъ валеты и т. д. по порядку до двоекъ, которыя придутся уже на другой сторонѣ полукруга, такъ видно изъ (фигуры 37). Всѣ эти карты въ верхнемъ полукружіи кладутся по цвѣту мастей, т. е. на чернаго короля или даму класть краснаго короля или даму, а тамъ опять черной масти и т. д. со всѣми картами, исключая тузовъ, которые кладутся особенно и порознь, какъ сказано выше. Тѣ карты, которыя не идутъ на верхнее полу-

кружіе, кладутся въ одну общую сборную кучку ниже четырехъ магазиновъ.

Когда такимъ образомъ разложены всѣ карты изъ рукъ, тогда только, а не прежде начинаютъ класть карты на мѣста начальныя, непременно стараясь, чтобы съ магазиновъ и со сборнаго мѣста всѣ карты сошли прежде, потому что только тогда раскладка удастся. Кладутся же всѣ онѣ на тузовъ безъ соблюденія мастей возвышающимся порядкомъ, т. е. на тузы прежде двуйку, тамъ тройку и т. д., преимущественно, какъ уже сказано, съ магазиновъ и съ нижней кучки; а если тамъ нѣтъ, тогда уже съ верхняго полукружія. Переводы никакіе здѣсь не допущены, равно и перекладывать другой

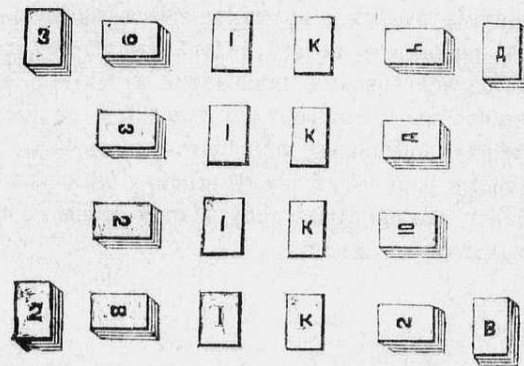


Фиг. 37.

разъ нельзя; даже по недостатку въ верхнемъ кругѣ какой-либо карты нельзя на ея мѣсто класть съ магазиновъ или со сборной кучки.

Густая колонна (фиг. 38). Передъ началомъ пасьянса необходимо прежде всего выбрать изъ обѣихъ колодъ четырехъ тузовъ и четырехъ королей, по одному каждой масти, и положить ихъ въ два ряда перпендикулярно, тузовъ на одну сторону, а королей на другую, потомъ начинать раскладку, кладя самую первую карту на лѣвую сторону нѣсколько подалѣе отъ верхняго туза (въ фигурѣ она означена трой-

кою). Вторую карту класть подлѣ самаго верхняго туза бокомъ для того, чтобы удобнѣе было послѣ отличить начальныя мѣста; третью карту (равно какъ и всѣ прочія карты класть бокомъ же) подлѣ второго туза, четвертую подлѣ третьяго, а шестую карту опять на уголь въ одной линіи съ нижнимъ тузомъ и не бокомъ уже, а прямо; послѣ этого класть на правой сторонѣ подлѣ королей такимъ же точно образомъ, то есть прежде на верхній уголь одну карту прямо, потомъ между этою фланговою картою и верхнимъ королемъ другую карту бокомъ, а тамъ подлѣ остальныхъ трехъ королей и наконецъ на правый нижній уголь. — Выбранные тузы и короли составляютъ здѣсь начальныя карты и на тузовъ на-



Фиг. 38.

кладываются возвышающимся порядкомъ, т. е. старшую, а на королей понижающимся или младшую карту. Во время раскладыванія первыхъ двѣнадцати картъ надобно знать, что карты съ фланговъ или съ угловъ, лежація для отличія перпендикулярно, идутъ всюду, разумѣется, что въ порядкахъ, здѣсь предписанныхъ, а съ тѣхъ мѣстъ, которыя подлѣ королей и тузовъ или съ боковыхъ картъ, только на смѣжныя или начальныя карты; напримѣръ: если бы на какой-нибудь уголь припала дама трефовая, то она идетъ на короля трефоваго, потому что здѣсь всегда кладется по мастямъ. Если бы въ то-же время, лежалъ гдѣ-нибудь на углу валетъ тре-

фовый же, то и онъ шель бы на даму и на тузовъ; такимъ же образомъ класть по мастямъ, но только старшія карты, а если на мѣсто, лежащее подлѣ пикового туза, пришлось положить двойку одинаковой масти, то она идетъ только на этого туза, а на всякое другое мѣсто не могла бы итти; такъ и со всѣми прочими картами; мѣста, съ которыхъ сняты карты на начальные кучки, особыми картами не закладываются и показанный прежде порядокъ раскладыванія первыхъ двѣнадцати картъ никогда не нарушается.

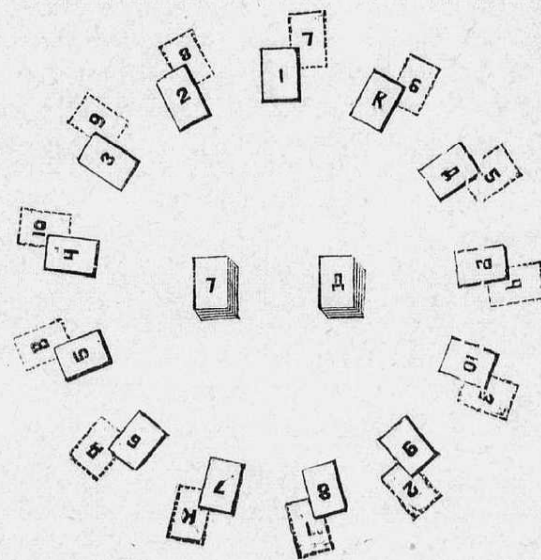
Когда такимъ образомъ разложены всѣ карты обѣихъ колодъ тогда можно переходить съ мѣста на мѣсто безъ различія и по произволу, однако же съ наблюденіемъ, чтобы переводы были по мастямъ. Тѣ мѣста, которыя послѣ переводовъ останутся пустыми, не замѣщаются ничѣмъ.—Когда уже и послѣ переводовъ нечего будетъ класть на мѣста начальные, тогда всѣ боковыя двѣнадцать кучекъ собираются вмѣстѣ, начиная съ лѣвой верхней угловой и не тасуя раскладываютъ ихъ прежнимъ порядкомъ вновь.—Это повторяется до трехъ разъ, если послѣ второго раза пасьянсъ не вышелъ. Послѣ каждаго раза допускаются переводы но только не съ начальныхъ мѣстъ.

Г Л А В А XLVII.

Вертящееся колесо.—Четъ и нечетъ.—Наука чиселъ.

Вертящееся колесо. Изъ двухъ полныхъ колодъ кладутъ всѣ 13 картъ по порядку въ кружокъ или колесомъ, не обращая вниманія на масти, придерживаясь такого порядка, что бы рядомъ съ шестеркой съ одной стороны лежала семерка, а съ другой пятерка. Тѣ карты, которыя совсѣмъ не идутъ въ кругъ, кладутся въ серединѣ его на двѣ кучки, и, по желанію раскладывающаго, т. е. больше на одну, а меньше на другую, смотря по удобности. Въ кругъ или колесѣ всѣ 13 картъ суть начальные и накладываются возвышающимся

порядкомъ, т. е. старшую наверхъ не соблюдая масти. Но только одно надобно соблюдать, чтобы класть карты подлѣ ровныхъ, напр., если на четверку, на двойку и на тройку положено до пятерки такъ, что всѣхъ пятерокъ въ кругу будетъ уже четыре, а между тѣмъ выйдетъ уже шестерка, то класть ее подлѣ лежащей уже въ колесѣ начальной шестерки, а еслибы та была заложена, то подлѣ семерки т. е. всегда подлѣ старшей или подлѣ ровной. Это для того, чтобы по окончаніи раскладки порядокъ лежащихъ въ кругу картъ не

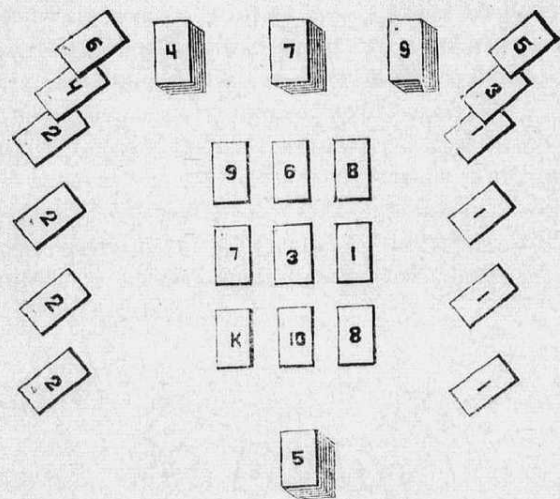


Фиг. 39.

былъ нарушенъ.—Двѣ сборныя кучки, лежащія въ серединѣ служатъ не для того, чтобы съ нихъ класть на мѣста начальные; но переводить съ одной сборной кучки на другую или въ другой разъ не позволяется, а должна эта раскладка выходить въ одинъ разъ, что непременно будетъ, если только осторожно положены карты на двухъ сборныхъ мѣстахъ.—Забавное въ этой раскладкѣ есть то, что кругъ или колесо постепенно мѣняется въ своемъ порядкѣ, и напоследокъ, по окон-

чаніи раскладки, совершенно перевернется само собою въ противную сторону, что можно видѣть изъ приложенной фигуры, т.-е. если отъ туза и короля по порядку положены были въ колеса карты на правую сторону, то послѣ окажутся онѣ въ томъ же порядкѣ, но только въ противную сторону налѣво. Означенныя пунктиромъ карты означаютъ начальное ихъ положеніе; а полною прописью послѣднее или конецъ раскладки.

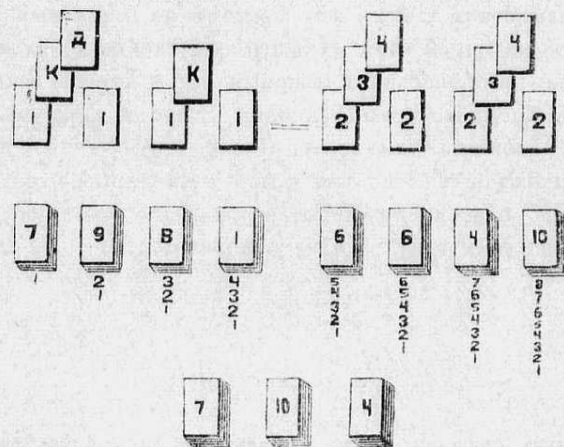
Четъ и нечетъ. Для этого пасьянса слѣдуетъ взять двѣ колоды и, стасовавъ ихъ, положить три магазина по 6 картъ



Фиг. 40.

каждый, которые на приложенной при этомъ фигурѣ означены вверху четверкою, семеркою и девяткою. Послѣ того вы кладете 9 картъ внизу этихъ магазиновъ въ 3 ряда, а съ боковъ помѣстятся начальные корты, которые всегда суть тузы и двойки; онѣ вынимаются по мѣрѣ раскладыванія картъ. При наполненіи начальныхъ мѣстъ, надобно наблюдать слѣдующее: прежде всего класть карты по мастямъ, но необыкновеннымъ порядкомъ, а черезъ карту такъ, чтобы на туза класть всегда нечетъ т. е. тройку, а тамъ пятерку, се-

мерку, девятку, валета, короля; а на двойку класть всѣ четныя какъ-то: четверку, шестерку, восьмерку, десятку, даму. Изъ этого слѣдуетъ, что та сторона, гдѣ прежде былъ нечетъ, обратится въ четную, какъ скоро дойдетъ до короля, на котораго идетъ уже двойка, а тамъ четверка и т. д.; а съ другою стороною выйдетъ напротивъ: изъ четной она слѣдается нечетною, коль скоро дойдетъ до дамы, на которую черезъ карту слѣдуетъ уже класть тѣ же и опять всѣ нечетныя. Кончается раскладка, когда всѣ карты сойдутъ на мѣста начальныхъ и послѣдними будутъ короли тамъ, гдѣ на-



Фиг. 41.

чиналось тузами, а гдѣ начиналось двойками, кончится дамами. Само собою разумѣется, что съ магазиновъ надобно стараться снимать карты преимущественно, а мѣста ихъ болѣе уже не занимаютъ. Лежащія внизу 9 картъ кладутся по приличію на мѣста начальныхъ, а ихъ мѣста замѣщаются новыми картами изъ общей сборной кучи, куда собираются карты, никуда неидущія; эта сборная куча перекладывается до трехъ разъ, а болѣе—нельзя.

Наука чиселъ. Сначала кладутся означенныя на (фигурѣ 41) пунктирными линиями 8 картъ рядомъ, которые во время

раскладывания необходимо нужно считать, т. е. положи первую карту, говорить одинъ, вторую—два и т. д.: если случается тузы и двойки, то они вынимаются по 4 и кладутся вверхъ, не закладывая мѣстъ, на которыхъ имъ приходилось лежать и такимъ образомъ раскладываются обѣ колоды, наблюдая, чтобы карты шли на тузовъ въ понижающемся порядкѣ, а на двойки въ возвышающемся и притомъ по мастямъ. Когда всѣ карты разложатся, то первой берется кучка съ лѣвой стороны и раскладывается на остальные семь тоже безпрестанно, считая разъ, два, три и т. д., чтобы не спутаться; потомъ берется опять первая съ лѣвой стороны кучка и раскладывается такимъ же образомъ на остальные шесть и т. д. всѣ по одной. Для лучшаго объясненія порядка раскладывания этого пасьянса, сборныя эти 8 кучекъ означены цифрами. Когда же останется одна кучка, то слѣдуетъ и ее также переложить одинъ разъ. Послѣ этого, не тасуя картъ, раскладываются онѣ на три кучки, означенныя внизу цифрами 7, 10 и 4, но уже произвольно, по усмотрѣнію раскладывающаго и тѣмъ раскладка кончается.

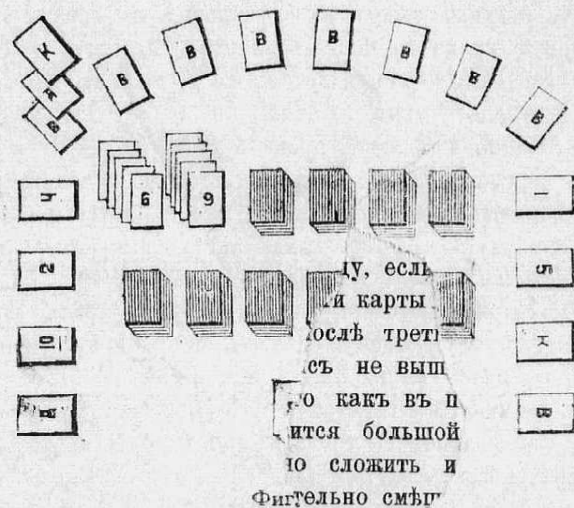
ГЛАВА XLVIII.

Двѣнадцать спящихъ дѣвъ. — Пасьянсъ Анны Алексѣевны. — Чортовъ пасьянсъ.

Двѣнадцать спящихъ дѣвъ. На все была и будетъ мода. Владычество ея въ нарядахъ не меньше велико, какъ въ картахъ и даже въ литературѣ; если въ первыхъ славилась въ свое время прически въ три этажа, красные каблукы въ нѣсколько вершковъ и проч., то въ послѣднихъ не меньше служили въ свое время утѣшеніемъ празднолюбивой публики Рокамболь, три и три, Ломберъ или скромная Памела, безконечная Кларисса Гарловъ и страшная Радклифъ. Недавно еще краснорѣчивый творецъ *Двѣнадцати спящихъ дѣвъ* заставилъ полюбить баллады, но онъ умоляетъ, заплѣли другіе и баллада попала въ карточные раскладки. Такъ все въ свою

очередь будетъ забыто! забудутъ о васъ, о пресловутые пасьянсы, несмотря ни на древность вашу, ни на благородное происхожденіе! О ужасъ! Но приступимъ.

Для удобѣйшаго уразумѣнія предлагаемой здѣсь раскладки, нужно почаще заглядывать на прилагаемый рисунокъ 42. Сначала кладется открытая первая карта на лѣвой сторонѣ въ перпендикулярномъ ряду на мѣсто, означенное въ фигурѣ четверкою, потомъ кладется верхій рядъ, а тамъ открытая карта съ правой стороны верхняя, означенная здѣсь тузомъ; потомъ нижній рядъ закрытыхъ шести картъ, начиная спра-



ва налѣво, а тамъ вторая открытая карта съ лѣвой стороны и снова шесть закрытыхъ картъ на прежнія въ верхнемъ ряду, которыя, положи слѣва направо, опять класть открытую на правой сторонѣ, а тамъ опять шесть закрытыхъ справа налѣво въ нижнемъ ряду на первыя же; и такъ продолжать, пока будетъ по четыре карты открытыхъ слѣва направо и по четыре закрытыхъ въ каждой изъ двѣнадцати кучекъ. Эти закрытыя кучки изображаютъ *Двѣнадцать спящихъ дѣвъ*, и хотя не находится здѣсь ужасающаго лица грѣшника Громобоя, но за то въ каждомъ ваетѣ вы встрѣ-

тите доблестнаго Вадима, долженствующаго разбудить нашихъ спящихъ дѣвъ слѣдующимъ образомъ:

Разложивъ, по вышеописанному, начало этой раскладки, надобно смотрѣть, не имѣется-ли въ открытыхъ восьми картахъ какого-нибудь валета; — и какъ скоро новый Вадимъ есть, то класть его въ порядокъ начальныхъ кучекъ, показанный здѣсь полукружіемъ, и немедленно будить первыхъ двухъ дѣвъ, то-есть открывать первая двѣ, слѣва въ верхнемъ ряду, находящіяся кучки. Потомъ всякія послѣдующій валетъ имѣетъ право вскрывать одну закрытую кучку по порядку, а только первый открываетъ двѣ. Если бы въ открытыхъ картахъ валета не случилось, то класть съ рукъ въ сборную кучку до перваго валета. Но этого еще мало, потому что еще восьми валетовъ не достало бы для пробужденія двѣнадцати дѣвъ, и, чтобы онѣ не остались вѣчно спящими, то дано имъ здѣсь право будить одна другую, и вотъ какимъ образомъ: на начальные мѣста или на валетовъ идутъ карты понижающимся порядкомъ, т.-е. кладется десятка, девятка и т. д. и, если какая нибудь изъ этихъ идущихъ картъ встрѣтилась лѣдней открытой кучкѣ, то, снимая ее на начальное мѣсто, медленно будятъ лежащую подлѣ нея спящую дѣву, и называютъ закрытую кучку; а карты, идущія съ прочими кучками, кучекъ не даютъ. Этого права, за исключеніемъ той кучки, который, какъ уже сказано, всегда вскрывается. Всѣ прочія карты, никуда неидущія, кладутъ на свободное мѣсто. Карты, идущія на мѣста начальныхъ открытыхъ фланговыхъ линій, немедленно замѣщаются со сборнаго мѣста, такъ, чтобы всегда справа и слѣва было по четыре открытыхъ карты, и стараться должно болѣе снимать съ открытыхъ мѣстъ, чтобы скорѣе разобрать сборную кучку, которая иногда набирается очень велика: но преимущественно должно стараться открывать всѣ закрытыя кучки.

Пасьянсъ Анны Алексѣевны. Для этого пасьянса нужна одна колода въ 32 или 52 листа, какъ угодно. Колода кладется на столъ крапомъ вверхъ, и затѣмъ начинаютъ брать сверху изъ колоды карту за картой, кладя ихъ одну за другой въ руку. Здѣсь обращаютъ вниманіе только на масть.

Начинаемъ, напр., брать: черва, пика, — пика (эту карту отбрасываемъ въ сторону, что дѣлается всегда, когда рядомъ приходится 2 карты одной масти), трефа, черва; трефа — вышло, что двѣ трефы легли черезъ одну карту; когда выйдетъ подобное положеніе, то одна изъ одинаковыхъ (по масти) картъ, именно лежащая лѣвѣе, выбрасывается въ сторону.

Въ нашемъ примѣрѣ:

1	—	2	—	3	—	4	—	5
черва	—	пика	—	трефа	—	черва	—	трефа

выбрасываютъ карту, помѣченную цифрою 3, послѣ чего видимъ, что червы лежатъ черезъ одну карту, поэтому мы первую черву также сбрасываемъ. И такимъ образомъ перебираемъ себѣ въ руку всю колоду. Цѣль пасьянса состоитъ въ томъ, чтобы, собирая въ руку карты и сбрасывая одинаковыя рядомъ или черезъ карту, достичь того, чтобы на рукахъ осталось лишь 4 карты разныхъ мастей; тогда пасьянсъ вышелъ.

Собравши въ первый разъ колоду, если останется на рукахъ болѣе четырехъ картъ, то эти карты можно перебирать еще разъ и 3-й разъ, если послѣ третьяго раза картъ остается болѣе 4-хъ, то пасьянсъ не вышелъ, но должно замѣтить слѣдующее: послѣ того какъ въ первый разъ собрана колода и въ рукѣ держится большой вѣеръ, оставшихся картъ, эти карты должно сложить и начать опять собирать не прямо, а предварительно смѣшавъ карты. Мѣшаются карты такъ: держа колоду крапомъ вверхъ въ лѣвой рукѣ, правой рукой снимаютъ верхнюю карту, 2-ю карту кладутъ подъ 1-ю внизъ, 3-ю на самый верхъ, 4-ю внизъ, 5-ю опять на верхъ и т. д. до конца. Такъ должно мѣшать и во второй разъ; послѣ этого, уложивъ такимъ образомъ карты, кладутъ ихъ крапомъ вверхъ на столъ и снова начинаютъ собиранье и выбрасыванье картъ одинаковыхъ рядомъ и черезъ одну. Пасьянсъ крайне легкій и интересный. Названіе его доподлинно намъ неизвѣстно, да и есть-ли оно? Дошелъ онъ къ намъ отъ одной особы, именемъ которой и называемъ его.

Чортовъ пасьянсъ. Двѣ полныхъ (въ 52 листа) колоды мѣшаются и снимаются; затѣмъ сверху колоды отсчитываются 8 картъ, которыя и кладутся на столъ крапомъ внизъ; кругомъ этой кучки выкладываются 8 запасныхъ картъ, которыя по мѣрѣ ихъ снятія замѣняются изъ выложенныхъ на столъ картъ талона, но не изъ кучки. Оставшіяся карты (талона) выкладываются одна на другую, что производится три раза. Масти въ этомъ пасьянсѣ не играютъ роли. Пасьянсъ вышелъ, когда всѣ карты талона, кучки и запасныя сложились въ одну кучу въ извѣстномъ порядкѣ. Порядокъ же этотъ слѣдующій: уложивъ кучку и запасныя карты, смотрятъ какая карта на верху въ кучкѣ и въ основаніе отыскиваютъ слѣдующую въ восходящемъ порядкѣ карту; такъ если въ кучкѣ лежитъ четверка, то пасьянсъ начинаютъ съ пятерки, затѣмъ ищутъ въ талонѣ шестерку, семерку и т. д. Если требуемыя карты найдутся въ запасныхъ восьми картахъ, разложенныхъ кругомъ кучки, то онѣ берутся изъ нихъ и наполняются вышедшими картами талона. Точно также, если положена, напр., на пятерку—шестерка, и вы ищете семерку, а выйдетъ въ талонѣ восьмерка, а затѣмъ выходитъ семерка, то положивъ на шестерку семерку, вы кладете и верхнюю карту талона восьмерку, такъ что вспомогательныхъ картъ собственно 9, а не 8. Когда на начальную карту выложить 12 картъ, то 13-я берется изъ кучки; такъ въ данномъ примѣрѣ, когда выйдетъ тройка, то четверка обязательно берется изъ кучки, затѣмъ послѣ этой четверки слѣдуетъ уже не пятерка, а карта, слѣдующая за открывшейся картой кучки. Такъ, если, снявъ четверку, вы откроете въ кучкѣ туза, то начинаютъ искать на него двойку, далѣе тройку и т. д. до туза. Снявъ туза, вы можете найти подъ нимъ, напр., валета, тогда послѣ туза вы кладете прямо даму, потомъ короля и т. д. до валета. Снявъ валета и найдя подъ нимъ, напр., опять валета, вы кладете на только что вышедшаго изъ кучки валета опять даму; этотъ случай всегда пугаетъ новичка: привыкнувъ, что каждая тринадцатая карта начинается всякій разъ съ какой-либо неожиданной и обыкновенно новой карты, они питаются, когда получаютъ начало,

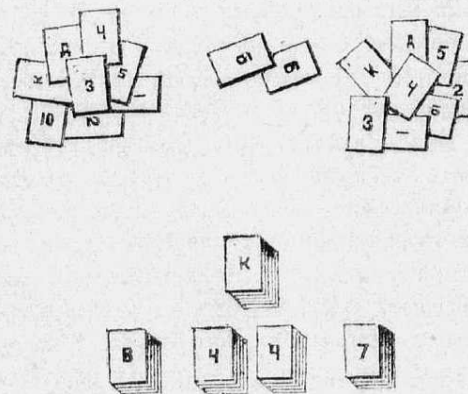
которое (совершенно случайно) служитъ правильнымъ продолженіемъ только что вышедшихъ 13-ти картъ.

Пасьянсъ вышелъ, когда всѣ 104 карты сложатся въ одну кучку.

ГЛАВА XLIX.

Новый фараонъ.—Безсмѣнный магазинъ.—Блокада.

Новый фараонъ. (Фиг. 43). Двѣ хорошо растасованные колоды картъ дѣлятся на двѣ приблизительно равныя половины. кладутся плотно одна подлѣ другой лицомъ вверхъ и съ нихъ сразу обѣими руками снимаютъ по одной картѣ, которыя кладутся кучками же подлѣ нихъ одна на другую. Изъ этихъ четырехъ кучекъ всѣ верхнія карты, какъ скоро онѣ



Фиг. 43.

одинакія или парныя, какой бы ни было масти отбрасываются прочь въ сторону и такимъ образомъ продолжаютъ до конца, пока обѣ среднія кучки или хотя одна сойдеть. Если карты были раздѣлены неровно на двѣ половины или, во время раскладыванія, съ одной болѣе снималось, такъ что подъ конецъ осталось изъ среднихъ кучекъ на какой-либо

еще нѣсколько картъ, тогда эти остальные выдвигаются впередъ (см. фиг. 43), а тѣ крайнія кучки, на которыя сначала накладывалось съ среднихъ, сдвигаются вмѣстѣ и дѣлаются сами уже средними.

Послѣ чего снимаютъ и съ нихъ такъ же, какъ и съ первыхъ среднихъ кучекъ, по двѣ карты вдругъ, и кладя ихъ на сторону и отбрасывая прочь пары: также, принимая въ пары и съ той кучки остальныхъ картъ, которая выдвинута впередъ; а если, послѣ втораго раза останутся опять карты отъ среднихъ кучекъ, а прежнія остальные еще не разобраны, то эти кладутся вмѣстѣ съ прежними на верхъ. Такимъ образомъ продолжаютъ раскладывать нѣсколько разъ, всегда снимая съ среднихъ кучекъ, сдвигая крайнія и складывая вмѣстѣ остающіяся, а пары отбрасывая прочь до тѣхъ поръ, пока совершенно всѣ карты разойдутся парами, и тогда раскладка кончится удачно, что не всегда однако случается.

Безсмѣнный магазинъ. Положивъ магазинъ въ 9 картъ въ серединѣ, позволяется накладывать на него младшія карты, а всѣ тѣ, которыя не идутъ на магазинъ, кладутся виизъ на одну сборную кучку.—Начальная карта. Здѣсь есть всегда тузъ и, по мѣрѣ выходения, ихъ кладутъ сверху магазина изгибомъ; на нихъ идутъ карты восходящимъ порядкомъ и не по мастямъ, но какая случится. Особеннаго здѣсь то, что магазинъ никогда не прерывается; но какъ скоро его послѣдняя карта снята, то немедленно закладывается новый изъ сборной кучки, однако же одною только картою; съ этимъ новымъ магазиномъ поступаетъ такъ же, какъ и съ первымъ, т. е. пополняется онъ изъ сборнаго мѣста младшими картами и переводится на тузовъ старшими.—Разложивъ всѣ карты, нижняя сборная кучка перекладывается въ другой разъ и потомъ въ третій, послѣ чего должна раскладка выйти. Раскладка эта очень проста, однако же часто не выходитъ, если не возьмутъ предосторожности не спѣшить класть дамъ и королей, составляющихъ здѣсь послѣднія карты. Можно съ пользою присовѣтовать въ первый разъ не класть совсѣмъ дамъ и королей на мѣста начальныя, но класть ихъ на магазинъ, если придется;—во второй разъ класть однихъ

только дамъ; а въ третій и послѣдній разъ перекладыванія сборной кучки класть уже и дамъ и королей.

Блонада. Изъ двухъ полныхъ колодъ по 52 карты, выбираютъ 8 тузовъ будутъ основными картами, и цѣль пасьянса состоятъ въ томъ, чтобы на нихъ уложить всѣ карты одинаковыхъ мастей, завершая кучки королями.

Когда 12 картъ выложены, то должно на выпавшіе тузы, положить, если есть, двойки, тройки и т. д. ихъ мастей. Когда это сдѣлано, то въ картахъ лежащаго ряда также должно положить другъ на друга подходящія карты, но въ порядкѣ нисходящемъ т. е. на девятку пикъ, напр., кладутъ восьмерку, затѣмъ семерку пикъ и т. д. Пустыя мѣста въ ряду замѣщаются картами талона, каждый разъ складывая подходящія карты на тузовъ (въ восходящемъ порядкѣ) и другъ на друга (въ нисходящемъ порядкѣ). Когда больше складывать уже нечего, то подъ первымъ рядомъ выкладывается новый рядъ тоже въ 12 картъ и съ нимъ поступаютъ, какъ съ первымъ. Освобождающіяся мѣста во второмъ ряду замѣщаются не картами талона, а картами перваго ряда такъ: если мѣсто во второмъ ряду пусто, то на него кладутъ карту, лежащую подъ нимъ въ первомъ ряду, а не какую-либо другую. Взятая же карта перваго ряда замѣщается изъ талона. Такимъ же образомъ другъ за другомъ кладутся еще другіе ряды до тѣхъ поръ, пока не уложатся всѣ карты; каждый разъ раскладывая новый рядъ, съ нимъ поступаютъ такъ же, какъ и съ вышеописанными.

Г Л А В А I.

Переплетъ. - Квадратъ.—Разноцѣтная звѣзда.

Переплетъ. (Фиг. 44). Успѣхъ предлагаемаго пасьянса зависитъ отъ нѣкотораго искусства раскладывающаго, что и составляетъ занимательность ея. Кладется двадцать картъ переплетомъ, то есть: первыя перпендикулярно, а вторыя на нее горизонтально, закрывъ нѣсколько верхъ первой кар-

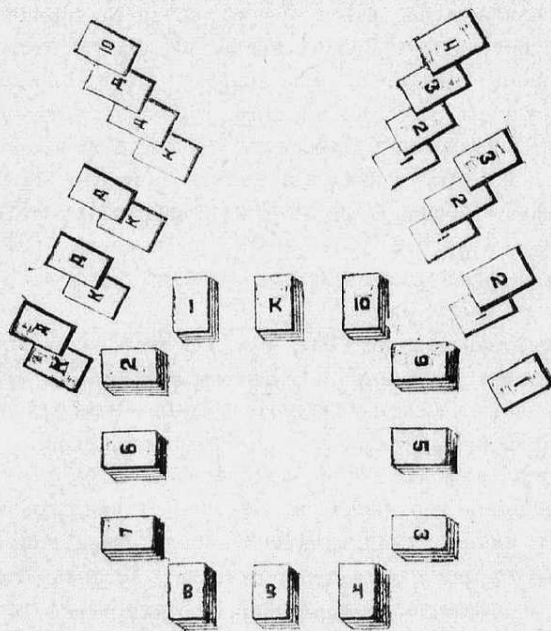
ты; таетью опять перпендикулярно, закрывъ нѣсколько ко-
нечъ второй карты, и такъ далѣе всѣ двѣнадцать картъ,
какъ то приложенная при этомъ фигура показываетъ. Это
дѣлается для того, чтобы нельзя было вынимать среднихъ
картъ, а брать по порядку съ послѣдняго конца, то есть,
начиная съ двадцатой и кончая первою, и для того еще,
чтобы всѣ карты были видимы, потому что на этомъ осно-
ваны расчеты раскладывающаго. Этотъ переплетъ составля-
етъ магазинъ, открытый подобный тому, который кладется
изъ двадцати шести картъ въ *въ радути*. Но этимъ еще не
кончится и послѣ этого отсчитываютъ десять картъ, которыя
составятъ закрытый магазинъ, означенный въ фигурѣ двой-



кою, а затѣмъ уже первая карта, которая вскроется, будетъ начальною и кладется подъ переплетомъ. На нее по обыкновенію накадываются возвышающимся порядкомъ, по мѣрѣ выходѣнія, всегда стараясь преимущественно брать ихъ съ обоихъ магазиновъ. Прочія карты раскладываются внизу подлѣ закрытаго магазина на пять кучекъ, но не по произволу, а по порядку, то есть, положивъ прежде первую, а тамъ вторую и такъ до пятой. Разложивъ же всѣ пять картъ, кладутся тѣ изъ нихъ, которыя будутъ и три на начальные мѣста. Мѣсто же въ нижнихъ пяти кучкахъ, съ которыхъ сняты карты, особенно не закладываются, но потомъ опять кладутъ другія пять картъ по порядку съ первой, продол-

жая такимъ образомъ до конца; когда же всѣ карты изъ рукъ разложены, то собираются упомянутыя пять кучекъ вмѣстѣ, и, начиная съ послѣдней, и въ такомъ видѣ, безъ тасовки, опять раскладываются прежнимъ порядкомъ, что повторяется до трехъ разъ.

Квадратъ. (Фиг. 45). Перетасовавъ хорошенько двѣ колоды, прежде всего надо начинать класть квадратъ съ лѣвой стороны. Первую карту положить на томъ мѣстѣ, гдѣ



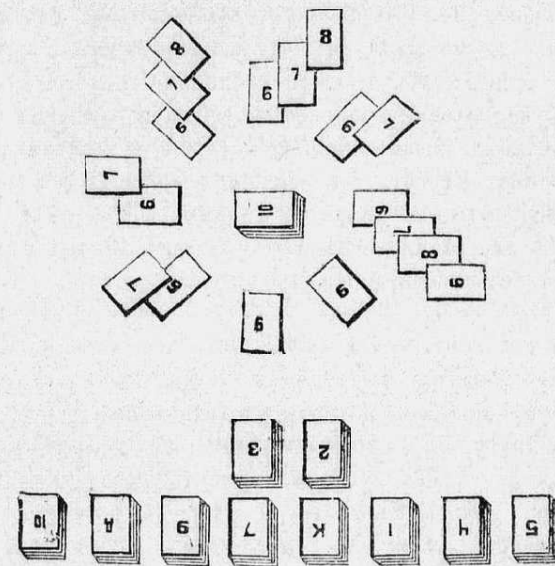
Фиг. 45.

въ фигурѣ № 45 лежитъ семерка, а тамъ по порядку, положивъ три карты для перваго бока, класть три карты для верхняго, а тамъ три для праваго и, наконецъ, три для основанія. Начальными картами здѣсь всегда короли и тузы, и кладутся одни на правую сторону, а другіе на лѣвую, но во время раскладыванія обѣихъ колодъ идутъ только какъ начальныя карты, такъ и слѣдующія за ними, только съ

основанія, а съ боковъ и сверху квадрата, хотя бы и сложились туда, но нельзя ихъ класть до самого того времени, какъ разложены будутъ всѣ карты. Раскладываются же карты на бока квадрата всегда, начиная съ лѣвой стороны, и если придется на основаніи начальная карта или слѣдующая за нею, то онѣ кладутся и мѣста снятыхъ картъ замѣщаются другими. На королей идутъ карты понижающимся порядкомъ, а на тузовъ возвышающимся и всегда по мастямъ. Когда такимъ образомъ разложены всѣ карты, то начинаютъ класть со всѣхъ боковъ квадрата, причемъ позволено переводить съ одной кучки на другую и даже съ одной стороны начальной на другую; но и переводы не иначе допущены, какъ по мастямъ. Наконецъ, когда и послѣ переводовъ ничего не будетъ итти на мѣста начальныхъ, то собираются всѣ кучки квадрата вмѣстѣ, начиная съ первой кучки лѣвой стороны и, не тасуя ихъ, раскладываются квадратомъ же въ другой разъ, точно съ тѣми же условіями, какъ и въ первый разъ. Пасьянсъ такимъ образомъ раскладывается до трехъ разъ.

Разноцвѣтная звѣзда. (Фиг. 46). Въ этой раскладкѣ сначала кладется магазинъ изъ тринадцати картъ, которая здѣсь означена десяткою. Первая карта, которая потомъ вскрыется, будетъ начальною и кладется по какую-нибудь сторону магазина. На эту начальную карту кладутся прочія возвышающимся порядкомъ, но съ очень страннымъ наблюдениемъ, а именно: если начальная карта была на примѣръ, шестерка, то на нее кладется семерка, но только другого цвѣта, т. е. если шестерка черная, то семерка идетъ только красная, а восьмерка опять черная и такъ далѣе до конца. Съ магазина идущія карты снимаются преимущественно, и когда онъ однажды разобранъ, то вновь не возобновляется. Прочія всѣ карты, которыя не идутъ, кладутся внизу на десять сборныхъ кучекъ по произволенію. Замѣтить надобно, что эта раскладка очень трудно выходитъ, если неосторожно накладываются сборныя десять кучекъ, и для того считаю нужнымъ предупредить о слѣдующихъ предосторожностяхъ: чтобы не заложить однѣхъ картъ другими, необходимо считаться съ тѣмъ, что на начальныхъ мѣста карты идутъ по-

переменно разныхъ цвѣтовъ и потому въ нижнихъ сборныхъ кучкахъ надо стараться класть карты въ нисходящемъ порядкѣ также разныхъ цвѣтовъ, т. е. на восьмерку черную класть семерку красную, шестерку черную, а на эту черную четверку, или на семерку класть пятерку кра-



Фиг. 46.

красную и тройку, то есть, или класть карты попеременно черныя и красныя, въ понижающемся порядкѣ, или, если одного цвѣта, то нечетъ на нечетъ, а четъ на четъ—черезо-что впоследствии облегчится удачное окончаніе раскладки.

ГЛАВА II.

Пасьянсъ: напризный, обыкновенный, двойной. Рыцари круглаго стола.

Напризный пасьянсъ. Изъ одной колоды выбираютъ 4 туза и 4 короля, и кладутъ ихъ въ 2 ряда другъ надъ другомъ. Карты эти будутъ основными, для укладыванія на нихъ

остальной—въ восходящемъ порядкѣ на тузовъ и въ нисходящемъ на королей.

Остальные карты этой колоды и другая колода тщательно мѣшаются и снимаются. Послѣ этого надъ положенными тузами и королями выкладывается рядъ изъ 12 картъ; подъ нимъ кладется второй рядъ изъ 11 картъ, но такъ, чтобы карты второго ряда на половину бы закрывали карты первого ряда. За вторымъ рядомъ выкладывается третій, за третьимъ четвертый и т. д. до конца, наблюдая, чтобы каждый рядъ на половину закрывалъ собою предыдущій. Если при этомъ выкладываніи попадетъ карта, которую можно бы было положить на тузы (въ восх. пор.) или на королей (въ нисход. пор.), то онѣ кладутся на нихъ. Но если подходящая карта уже заняла свое мѣсто въ разложенныхъ рядахъ, то ее уже нельзя оттуда вынуть и положить на основныя кучки.

Когда всѣ карты уложены въ ряды, то, если въ послѣднемъ ряду найдутся подходящія карты, онѣ кладутся на основныя кучки. Затѣмъ карты послѣдняго ряда, подходящія другъ къ другу, въ восходящемъ или нисходящемъ порядкѣ, складываются также другъ на друга. На девятку пикъ, слѣдовательно, можно положить десятку или восьмерку пикъ, на даму червъ валета или короля червъ. Послѣ этого можно перекладывать другъ на друга подходящія другъ къ другу послѣднія карты всѣхъ вертикальныхъ рядовъ, наблюдая затѣмъ, чтобы освободить болѣе тѣ карты, которыя полезны для хода пасьянса. Когда всѣ эти вспомогагельныя мѣры исчерпаны и ни одной карты нельзя уже достать, то карты собираются вмѣстѣ, начиная съ лѣваго вертикальнаго ряда, который собираютъ сначала, на него собираютъ второй вертикальный рядъ, на второй—третій и т. д. до конца. Мѣшать нельзя; а нужно снова выкладывать ряды по 12 картъ, наблюдая тѣ же приемы.

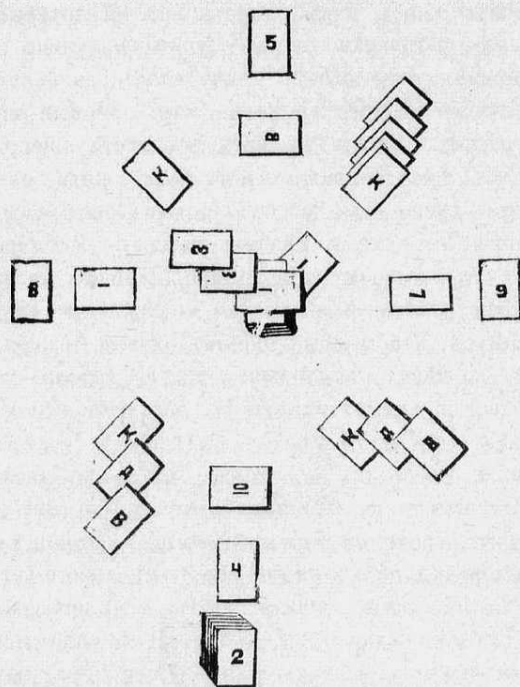
Перекладывать такъ можно три раза. Если послѣ трехъ разъ не всѣ карты улеглись на 7 основныя кучекъ, пасьянсъ не вышелъ.

Обыкновенный двойной пасьянсъ. Два играющіе берутъ каждый по одной полной колодѣ картъ и прежде всего состав-

ляютъ каждый для себя по магазину изъ 10 картъ, положивъ ихъ каждый на лѣвую сторону отъ себя; потомъ одинъ кто нибудъ вскрываетъ первую карту, которая и будетъ для нихъ общая начальная и кладется въ срединѣ стола на границѣ обѣихъ воюющихъ сторонъ. За этимъ раскладывающіе вскрываютъ по очередно по одной картѣ, каждый изъ своихъ рукъ, и если которая нибудъ идетъ на мѣста начальныя, въ порядкѣ возвышающемся и безъ мастей, то кладетъ туда какъ вскрытую свою карту, такъ равно и всѣ тѣ, которыя или съ магазина или съ другихъ своихъ сборныхъ кучекъ идти могутъ и противникъ не имѣетъ права класть свои карты или вскрывать новыя до того времени, какъ первый играющій всѣ свои идущія карты сложить на мѣста начальныя, и вскрытая изъ рукъ новая карта также идти не будетъ. Очередь эта равно для обѣихъ должна быть соблюдаема. Карты, никуда не идущія, кладетъ каждый у себя на четыре сборныя кучки по своему усмотрѣнію, причемъ не худо наблюдать, чтобы онѣ лежали сколько можно ближе къ порядку понижающемуся, чтобы при удобномъ случаѣ безостановочно сошли онѣ на мѣста начальныя. Тикже должно стараться преимущественно снимать карты съ магазина, и если онъ разберется, то его мѣсто уже не замѣщается. Искусство раскладывающихъ состоитъ въ томъ, чтобы не закладывать картъ находящихся въ сборныхъ кучкахъ, потому что отъ этого зависить проигрышъ или выигрышъ, состоящій въ томъ, что по разложеніи всѣхъ картъ изъ рукъ, у кого болѣе осталось ихъ на сборныхъ кучкахъ, тотъ и проигралъ столько призовъ. Карты, оставшіяся въ магазинѣ, платятся вдвое, т. е. по два права за каждую карту. Если бы у одного играющаго сошли карты изъ рукъ прежде другого, то онъ черезъ то лишается прдна класть съ своихъ сборныхъ мѣстъ или съ магазина карты, идущія на мѣста наложенныя съ соблюденіемъ только, чтобы дать время противнику прежде положить свои.

Рыцари круглаго стола. Сначала надо выбрать изъ середины двухъ талій картъ какого-нибудъ туза и около него разложить со всѣхъ четырехъ сторонъ по двѣ карты такимъ образомъ, какъ показано въ фигурѣ 47-й подъ знаками 5.

13.—7. 9.—10. 4.—8. 1. Если встрѣтятся изъ разложенныхъ картъ короли, то они кладутся въ углахъ (смотри фигуру). На туза средняго идутъ карты возвышающимся порядкомъ, а на королей понижающимся; карты, около туза лежащія, какъ скоро сойдутъ на туза или королей, то немедленно замѣщаются со сборной кучки, на которую по обыкновенію кладутся всѣ, никуда неидущія карты. Понижающійся поря-



Фиг. 47.

докъ картъ, на короляхъ, показываетъ, что всѣ эти кучки должны сходить по очереди на среднюю, т. е., если на туза, лежащемъ въ серединѣ, доложено до восмерки, а на какомъ королѣ до девятки, то съ этого короля всѣ карты и самъ король тотъ переходятъ на среднюю кучку, и если случится яъ разложенныхъ кругомъ картахъ другой тузъ, то кладется

онъ на то же среднее, мѣсто и, такимъ образомъ, продолжается до тѣхъ поръ, пока на среднемъ мѣстѣ будутъ положены четыре кучки, оконченныя четырьмя королями; и чтобы не смѣшались въ числѣ кучекъ, то кладутся онѣ крестомъ одна на одну, т. е. первый тузъ и за нимъ вся кучка до короля перпендикулярно, а другой тузъ и его кучка поперекъ первой, бокомъ. Остальные четыре короля остаются въ четырехъ углахъ и какъ скоро средніе четыре короля уже положены, и угловыя кучки кончатся по своему понижающемуся порядку тузами, то короли, бывшіе внизу начальными въ углахъ, вынимаются снизу и кладутся вверхъ, такъ что, когда пасьянсъ кончится, то въ серединѣ будетъ четыре кучки, одна на одной, кончающіяся королями и около нихъ по угламъ другія четыре кучки съ ихъ королями.

Часть VI.

Семейныя и народныя игры.

ГЛАВА III.

Дурачки.—Англійскіе дурачки.—Свои козыри.

Игра въ дурачки одна изъ самыхъ распространенныхъ семейныхъ игръ и при этомъ чисто русскаго происхожденія. Колода, употребляющаяся при означенной игрѣ—36 картъ, участвовать въ игрѣ могутъ отъ 2-хъ до 7-ми человекъ.

Получивши отъ сдающаго по пяти картъ, каждый изъ игроковъ долженъ рассмотреть свои карты и опредѣлить, нѣтъ ли у него парныхъ картъ, изъ которыхъ составляются *тройки и пятки*.

Послѣ сдачи всѣмъ участвующимъ въ игрѣ по пяти картъ вскрывается козырь.

Первый ходъ принадлежитъ подручному сдатчика, если у него есть парныя карты, то онъ ходитъ съ нея къ своему сосѣду слѣва, прибавивъ на поддачу третью карту, что и составить тройку. Если же на рукахъ находится двѣ пары, тогда можно ходить со всѣхъ пяти картъ,—*пяtkомъ*.

При отсутствіи парныхъ картъ ходятъ съ одной карты.

Если слѣдующій партнеръ раскроетъ всѣ карты, которыми къ нему ходили, онъ такъ же, какъ и первый подручный идетъ къ своему сосѣду слѣва съ пятка, тройки, а при отсутствіи парныхъ картъ—съ одной карты.

Если тѣхъ картъ, которыми идутъ, нечѣмъ покрыть, т. е. нѣтъ ни старшей масти, ни козырей, тогда ихъ нужно принять. Послѣ того, кто принялъ, ходитъ слѣдующій игрокъ.

Каждый играющій, снесшій съ своихъ рукъ карты, пополняетъ ихъ изъ колоды. Пополняется, конечно, только тогда, когда на рукахъ нѣтъ пяти картъ.

Когда въ колодѣ и на рукахъ у играющаго картъ не останется, то онъ изъ игры выходитъ,—дожидаясь новой сдачи. Продолжаютъ игру тѣ, у которыхъ имѣются еще карты. Тотъ, у кого останется двѣ или болѣе картъ, а у другихъ ужъ нѣтъ, въ наказаніе величается *дурачкомъ* и кромѣ того, онъ обязанъ сдавать карты, до тѣхъ поръ, покуда не выйдетъ изъ дурачкова, т. е. *не выиграетъ*.

Есть условіе, чтобы никто не снималъ стасованныя карты дурачкомъ, иначе онъ дѣлается самъ дуракомъ и долженъ сдавать карты.

Ходитъ лучше съ одной карты, чѣмъ съ троекъ хорошей масти и въ особенности козырей. Козырей нужно стараться беречь.

Если на вскрышѣ хорошій козырь, то его можно подмѣнить козырной шестеркой, у кого таковая есть.

Лучше принять, чѣмъ крыть хорошую, старшую масть и въ особенности составляющихъ *пару*.

Когда въ колодѣ находится еще много картъ, принимать ихъ можно безъ боязни.

Если же остается въ колодѣ двѣ или три карты, тогда нужно стараться, какъ можно скорѣй сбывать свои карты, не стѣсняясь ни хорошей мастью, ни козырями.

Когда отъ частыхъ пріемовъ, накопятся на рукахъ много картъ, тогда выгоднѣе ходить съ *троекъ и пяtkомъ*.

Оставшись играть вдвоемъ, нужно принимать всѣ мѣры къ тому, чтобы оставить своего противника въ дуракахъ и не сдѣлать *розыгрыша*.

Когда весь талонъ разобранъ, а на рукахъ у противника картъ осталось немного, то нужно ходить съ тройки или пятка такихъ картъ (если это допускаетъ число картъ партнера), между которыми находилась бы какая-нибудь карта, которая вынудила бы сосѣда принять ее. При такомъ усло-

ви игра может затянуться, и, обладая хорошей памятью, вниманіемъ и нѣкоторой расчетливостью, всегда можно выиграть. Каждую партію, по усмотрѣнію игроковъ, можно обусловить извѣстной денежной ставкой.

Англійскіе дурачки. Разница противъ вышеописанной игры заключается въ томъ, что въ англійскихъ дурачкахъ не принято ходить тройками и пятками, а только парами, за неимѣніемъ которыхъ нужно пасовать и предоставить право хода слѣдующему игроку. Такимъ же образомъ слѣдуетъ поступать и тогда, когда на рукахъ имѣете шесть козырей (каждому игроку сдается по 6 картъ).

Если на рукахъ имѣется три пары сряду, то ихъ выгодно цѣликомъ сбить сосѣду и занести на него всю условленную сумму за игру.

Ставка за партію обуславливается по общему соглашенію.

Свои козыри. Для означенной игры берутъ колоду въ 36 картъ, считая карты по старшинству отъ тузовъ до шестерокъ включительно въ нисходящемъ порядкѣ. Число партнеровъ—не больше четырехъ, по числу мастей.

Каждый партнеръ выбираетъ себѣ опредѣленную масть, которая является его козырями; объ этомъ каждый изъ участвующихъ долженъ объявить сдающему еще до первой сдачи.

Первымъ сдатчикомъ дѣлается тотъ, кто занялъ старшее мѣсто, а слѣдующую тотъ, кто проигралъ. Карты сдаются по одной или по двѣ. Если при сдачѣ вскрыется карта, то тогда пересдается снова. Каждая карта можетъ быть покрыта или старшею одной съ ней масти, или козыремъ, выбраннымъ тѣмъ партнеромъ, которому приходится крыть. Каждый партнеръ, получивъ сданныя ему карты, прежде всего долженъ ихъ подобрать по мастямъ и по старшинству картъ въ каждой масти.

Первый ходъ принадлежитъ подручному сдающего.

Ходъ игры въ свои козыри слѣдующій: напримѣръ, играющій въ черви-козыри выходитъ къ играющему въ бубнахъ съ шестерки трефъ, тотъ бьетъ ее семеркой трефъ и *наваливаетъ* десятку пикъ: первый перебиваетъ десятку вале-томъ пикъ и наваливаетъ восьмерку трефъ; послѣдній, не

имѣя на рукахъ больше трефовой масти, бьетъ восьмерку трефъ своимъ козыремъ—(бубнами) и *наваливаетъ* даму пикъ; первый, не имѣя также пиковой масти, бьетъ даму пикъ своимъ козыремъ (червями) и *наваливаетъ* какую-нибудь карту. Такимъ образомъ продолжается *крыша* и *навалка* до тѣхъ поръ, покуда у котораго-нибудь изъ игроковъ, не окажется на рукахъ ни козыря, ни требуемой масти и онъ принужденъ будетъ *принять* всю *кучу*.

Выходить и наваливать слѣдуетъ всегда той мастью, которой много, или той, которой очень мало, напримѣръ: одна или двѣ карты. Имѣя на рукахъ длинную масть, можно предполагать, что у противника ее нѣтъ; и при выходѣ съ нея она можетъ вызвать козыря. Идя съ тѣхъ картъ, которыхъ мало, можно думать, что у другого игрока ихъ много, а у третьяго вовсе ихъ нѣтъ и онъ долженъ бить козыремъ. Чѣмъ больше вызовется у противной стороны козырей и хорошей масти, тѣмъ лучше для того, кому придется *взять кучу*.

Послѣ принятія кучи, карты разбираются по мастямъ и игра продолжается тѣмъ же порядкомъ, покуда у одного изъ играющихъ не выдутъ всѣ карты—тѣмъ игра и кончается.

Каждый игрокъ долженъ стараться запасть старшими козырями своего противника, чтобы ему можно было въ извѣстное время сдѣлать *отвалъ*, т. е. когда образуется большая *куча* картъ, а у противника остается ихъ мало, то покрывши идущую масть, кладутъ на нее туза или короля козырей своего противника, которыхъ онъ покрыть не можетъ и тѣмъ вынужденъ будетъ принять всю кучу картъ.

Навалкой называется та карта, которая кладется сверхъ покрытой, напримѣръ: идутъ съ вале-та бубень, вы, покрывши его дамой, кладете на нее десятку червей, которая и составляетъ *навалку*.

Куча. Всѣ карты, которыя накопятся на столѣ во все время игры.

Принять кучу. Взять всѣ карты находящіяся на столѣ, вслѣдствіе того, что карту которой пошли, вамъ покрыть нечѣмъ.

Г Л А В А III.

Зѣваки. — Три листина. — Ерошки.

Зѣваки. Количество партнеровъ въ означенную игру ограничивается четырьмя лицами при колодѣ въ 52 листа.

Сущность игры заключается въ томъ, чтобы не зѣвать; малѣйшій промахъ можетъ быть наказанъ тѣмъ, что одинъ изъ партнеровъ, воспользовавшись ротоуловствомъ своего противника, въ одинъ приемъ можетъ спустить противнику весь свой магазинъ.

Въ зѣвакахъ карты кладутся безъ соблюденія мастей на магазины всѣхъ играющихъ. Карта, которая называется казенной, снимается сверху колоды. Дѣйствіе тузовъ равно всѣмъ картамъ. Играющій, положивши карты на свой магазинъ, заявляетъ: „*дома*“ и затѣмъ лишается всякаго права снять ее обратно, несмотря даже на то, что онъ этой картой промахнется. Партнеръ, у котораго останутся карты, считается проигравшимъ. Деньги, поставленные на конъ, если игра велась въ деньги, дѣлятся поровну между всѣми партнерами, кромѣ проигравшаго.

Три листина. Эта игра очень проста, но вмѣстѣ съ тѣмъ и занимательна.

Въ эту игру въ большинствѣ случаевъ играютъ только вдвоемъ, колодой въ тридцать шесть картъ.

Какъ только играющіе сойдутся въ условіяхъ игры, то одинъ изъ нихъ стасовавши колоду картъ, сдаетъ себѣ и своему противнику по три карты, выкидывая ихъ по одной.

Каждый изъ игроковъ, ставитъ на конъ условленную сумму денегъ.

Послѣ сдачи двумъ игрокамъ шести картъ, седьмая вскрывается и означаетъ козыря. Вскрытый козырь достается сдававшему, вмѣсто котораго онъ сноситъ какую ему захочется карту.

Противникъ сдававшаго выходитъ первый, съ какой ему вздумается карты, на которую другой игрокъ, долженъ сносить такой же масти карту, что и составитъ взятку того, чья будетъ старше карта.

За неимѣніемъ требуемой масти, должно крыть козыремъ не имѣя же ни старшей масти, ни козыря, слѣдуетъ класть какуюнибудь карту. Кто возьметъ двѣ или три взятки, тотъ выигрываетъ.

Если выиграетъ сдававшій, то всѣ деньги поставленные на конъ противникомъ, достаются ему; если же сдававшій проиграетъ, то платитъ своему противнику то количество денегъ, какое имъ было поставлено.

Когда случится на рукахъ небольшой козырь, то ходить лучше съ какойнибудь другой масти.

При большомъ козырѣ и какойнибудь другой сильной карты, необходимо козырять.

Если на рукахъ всѣ карты одной масти, то нужно ходить со старшей.

Когда нѣтъ козырей, то необходимо идти со старшей карты и въ особенности съ той, которая самъ другъ.

Если на рукахъ два маленькихъ козыря и третья какойнибудь другой масти, то нужно выходить съ послѣдней.

Ерошки. Игру въ „Ерошки“ можно отнести къ дѣтскимъ играмъ. Козырей въ игрѣ нѣтъ, господствуетъ только масть.

Число партнеровъ отъ двухъ до 10 человекъ.

Начало сдачи опредѣляется по взаимному согласію играющихъ. Каждому игроку сдается по три карты.

Ходъ игры заключается въ слѣдующемъ: каждый партнеръ, взявши какуюнибудь изъ своихъ трехъ картъ и перевернувши лицевой стороной внизъ, шаркаетъ ею по столу и котомъ мѣняется ею на другую карту съ другимъ игрокомъ. Продолжая такимъ образомъ, каждый изъ партнеровъ старается набрать три карты одной масти и, добившись такого исхода, выходитъ изъ игры.

Выходящій даетъ свои карты на разсмотрѣніе партнерамъ, послѣ чего послѣдніе продолжаютъ партію, пока не выйдутъ всѣ игроки кромѣ одного, который и считается проигравшимъ, почему и получаетъ прозвище „Ерошки“ и получаетъ за это возмездіе, заключающееся въ слѣдующемъ: ктонибудь изъ вышедшихъ, стасовавши всю колоду, вскрываетъ на ней съ обѣихъ сторонъ по одной картѣ и, взявши руками по полколоды, очень быстро перебираетъ ими передъ

глазами проигравшаго, произнося: „туманъ тебѣ на глаза“. Затѣмъ, немного отойдя, повторяетъ эту манипуляцію нѣсколько разъ; при этомъ проигравшій долженъ наугадъ съ какойнибудь стороны схватить какуюнибудь карту, и если это ему удастся, то проигрышъ прощается.

Г Л А В А IIV.

Носки.—Фофаны.—Чухны.

Носки. Въ семь листовъ могутъ играть отъ двухъ до пяти человекъ, колодой въ тридцать шесть картъ.

Сдача картъ зависитъ отъ предварительнаго условія.

Сдатчикъ, всѣмъ играющимъ даетъ по семи картъ, затѣмъ вскрываетъ козыря, который выражаетъ козырную масть, принадлежащую сдающему.

Первымъ ходитъ подручный сдающаго. Каждый игрокъ долженъ набрать семь взятокъ и затѣмъ ждать начала новой игры.

Розыгрышъ оканчивается тѣмъ, что не набравшій семи взятокъ, проигрываетъ игру.

На карту, съ которой ходятъ, слѣдуетъ класть той же масти старшую карту, а если требуемой масти нѣтъ, то бить козыремъ.

Ходить можно съ какой угодно карты.

Какъ только игра кончится, то ктонибудь изъ играющихъ, тасуетъ всю колоду картъ, даетъ снять своему подручному и затѣмъ смотритъ послѣднюю карту, по числу очковъ которой, производится расчетъ по заранѣ условленной платѣ, за каждый очокъ. Тузы считаются по 11 очковъ, короли, дамы, валеты по десяти, остальные по тому числу очковъ, которыя на нихъ значатся.

Простой народъ, за неимѣніемъ денегъ, расплачивается известнымъ числомъ ударовъ, тремя картами, по носу, на примѣръ: на послѣдней картѣ внизу колоды—семерка, и всѣ играющіе бьютъ проигравшаго каждый семь разъ по носу.

Проигравшій, въ видахъ самосохраненія своей фізіономіи, беретъ въ обѣ руки по нѣсколько картъ и закрываетъ ими лицо, оставляя открытымъ только одинъ носъ, который иногда отъ ударовъ сдѣлается похожимъ на варенаго рака.

Во время подобной экзекуціи, смѣхъ и крикъ на всю улицу. Вотъ почему эта игра и называется игрою въ носки.

Фофаны. Тотъ, которому по жребію или уговору придется сдавать карты, стасовавши ихъ, выдергиваетъ изъ колоды какуюнибудь карту на угадъ и не показывая ее никому изъ играющихъ, кладетъ подъ салфетку или дно лампы. Затѣмъ остальные карты, раздаетъ играющимъ по равному количеству, которые принявши ихъ, отбрасываютъ *парамі* (два туза, два короли и т. д.) въ какуюнибудь сторону, удерживая остальные у себя на рукахъ.

Послѣ этой операціи, находящіяся у сдатчика подъ рукой, переворачиваетъ находящіяся у него карты, лицевой стороной внизъ, подаетъ ихъ своему подручному, который взявъ на угадъ какуюнибудь изъ этихъ картъ, составляетъ *пару*, откидываетъ ее въ сторону и затѣмъ передаетъ остальные своему сосѣду, въ томъ же порядкѣ и видѣ, какъ и самъ принялъ.

Такимъ образомъ продолжается игра до тѣхъ поръ, пока у когонибудь изъ играющихъ, останется на рукахъ карта, каковой составитъ пару та карта, которая спрятана и выражаетъ собой фофана.

Чухны. Эта игра скорѣе дѣтская. чѣмъ взрослыхъ.

Въ чухны можно играть вдвоемъ, втроемъ и такъ далѣе, до пятнадцати человекъ.

Разыгрывается она слѣдующимъ образомъ.

Ктонибудь изъ играющихъ, стасовавши колоду картъ, кладетъ ее на срединѣ стола и вскрываетъ верхнюю карту, на которую другой игрокъ долженъ класть старшую карту, на примѣръ: если сдававшій вскрылъ семерку, то другой игрокъ долженъ положить на нее осьмерку, третій девятку, четвертый десятку и такъ далѣе. Такимъ образомъ, тому, кому слѣдуетъ перекрывать, беретъ изъ лежащей на столѣ колоды по одной картѣ, до тѣхъ поръ, пока ему не удастся взять нужную семерку, чтобы покрыть шестерку: не нужны же

карты остаются у него на рукахъ, которыя могутъ понадобиться ему для слѣдующей крыши. Точно такъ поступаютъ и всѣ остальные игроки.

Всѣ покрытыя карты кладутся въ одну кучу, лицевой стороной вверхъ. Если же у когонибудь не окажется требуемой карты и въ колодѣ ничего не осталось, тогда онъ долженъ верхнюю карту, лежащую на кучѣ, принять, а остальные затѣмъ карты въ кучѣ, отодвинуть въ сторону, которыя и не должны ужъ больше входить въ игру.

Какъ только ктонибудь приметъ такимъ образомъ, то подручный принявшаго выходитъ съ своей карты и игра продолжается въ прежнемъ порядкѣ до тѣхъ поръ, покуда у играющихъ не останется ни одной карты. Тотъ же, у кого осталась одна или болѣе картъ проигрываетъ и получаетъ названіе *чужны*.

Г Л А В А LV.

Навалка.—Короли.—Торговля.

Игра въ навалку имѣетъ большое сходство съ игрой въ свои козыри.

Число партнеровъ отъ двухъ до шести человѣкъ, колода должна быть въ 36 картъ. Въ этой игрѣ, въ отличіе отъ „своихъ козырей“, существуетъ одна только козырная масть, которая опредѣляется слѣдующимъ образомъ: сдающій, ставивъ карты, даетъ ихъ снять своему подручному, который, снявши и посмотрѣвъ послѣднюю карту, объявляетъ ее козыремъ.

Означенная игра бываетъ двухъ видовъ: открытая и закрытая.

Закрытой эта игра называется тогда, когда сдается только по пяти картъ, остальные же составляютъ талонъ и разбираются на руки во время хода игры, какъ и въ дурачкахъ.

Въ открытой навалкѣ раздаются всѣ карты, и если играющему не сдали ни одного козыря, то онъ, объявивши объ этомъ, долженъ дожидаться новой сдачи.

Ходъ игры въ закрытую навалку. Выходящій съ карты и кроющій ее беретъ съ колоды столько картъ, сколько истрачено на выходъ и навалку.

Если слѣдующему нечѣмъ крыть, то онъ принимаетъ на руки всю кучу, какъ и при игрѣ въ „свои козыри“.

Приведемъ примѣръ.

Четверо играющихъ: А, В, С, D. Сдавши всѣмъ по пяти картъ, А кладетъ остальные на столъ. В идетъ съ какойнибудь карты къ С и пополняетъ снесенныя карты изъ колоды. С, покрывши идущую карту отъ В и сдѣлавъ навалку къ D, беретъ съ колоды то количество картъ, какое у него вышло. D также кроетъ и наваливаетъ какъ и первыя его товарищи. Такимъ образомъ идетъ до тѣхъ поръ, покуда не останется ни одной карты въ колодѣ.

Открытая навалка, есть живое подобіе своихъ козырей, съ тою только разницею, что въ первой одна только масть козырей, какъ въ дурачкахъ, а въ послѣдней каждый играющій имѣетъ своихъ козырей.

Въ навалкѣ, пріемъ кучъ производится не такъ какъ въ игрѣ въ свои козыри. Въ ней не берутъ на руки всей кучи, а берутъ только одну верхнюю карту; остальные же отодвигаются въ сторону и не поступаютъ больше въ игру.

Въ навалкѣ существуетъ правило, чтобы не выпускать своего подручнаго и всѣми мѣрами стараться дѣлать ему отвалы и обезсиловать козырями.

Если будетъ замѣчено, что у подручнаго нѣтъ какойлибо масти, то непременно ходятъ или наваливаютъ съ нее.

Необходимо употреблять всѣ средства, чтобы сосредоточить въ своихъ рукахъ одну какую-нибудь масть, или старшія ея карты, которыя въ навалкѣ могутъ служить отвалами.

Крыть козырями можно только тогда, когда ихъ много. Если у подручнаго остается одинъ или два маленькихъ козыря, при нѣсколькихъ другихъ картахъ, изъ которыхъ однимъ онъ намѣренъ сдѣлать роскрышь, а другимъ перекрыть слѣдующій подходъ, въ такомъ случаѣ необходимо

у него ихъ выкозырять, но не козырями, а той мастью, которой у него нѣтъ.

Когда извѣстно, что у подручнаго находится одна или двѣ карты и между ними есть козырь, наваливать козыремъ никогда не слѣдуетъ, хотя бы ихъ было и много.

Каждый игрокъ долженъ принимать въ соображеніе, въ какой мѣрѣ ему слѣдуетъ нападать на своего подручнаго. Если онъ замѣтитъ, что сидящій подъ рукой выходитъ единственно отъ того только, что другіе ходятъ ему въ масть, то онъ долженъ постараться его задержать—сдѣлавъ ему отвалъ.

Въ навалку играютъ 5—6 человекъ, но чтобы она представляла больше интереса, то лучше всего играть втроемъ или вчетверомъ.

Короли—старинная русская игра, въ которую играютъ обыкновенно вчетверомъ, колодой въ тридцать шесть картъ.

Такъ какъ въ этой игрѣ сдача картъ, играетъ немаловажную роль, то она рѣшается старшинствомъ выдернутыхъ изъ колоды картъ.

Сдавши всѣмъ по девяти картъ, сдатчикъ вскрывши козыря, беретъ его себѣ на руки. Первый выходъ принадлежитъ тому, кто находится у сдающаго подъ рукой, который обязательно долженъ выходить съ козыря, но если такового нѣтъ, то съ простой карты, на которую всѣ играющіе должны сносить по одной картѣ той масти, съ которой вышелъ игрокъ, и тотъ кто положить старшую карту, беретъ эту взятку и ходитъ вновь и непремѣнно съ козыря. Затѣмъ слѣдующіе ходы могутъ быть съ простыхъ картъ.

Какъ только игроки спустятъ съ рукъ свои девять картъ первой сдачи, то немедленно начинаютъ считать набранный каждымъ взятки, записываютъ ихъ количество мѣломъ и затѣмъ приступаютъ ко второй сдачѣ. Вновь сдѣланныя взятки приписываются къ прежнимъ и игра продолжается до тѣхъ поръ, покуда у кого-нибудь изъ играющихъ не образуется въ записи десяти взятковъ. Взявшій девять взятковъ, остающіеся у него карты кладетъ въ сторону и объявляетъ, что онъ *король*. Ставшій *королемъ*, всю игру прекращаетъ. Продолжаютъ игру только трое остальныхъ, и кто изъ нихъ

ранѣе возьметъ девять взятковъ, тотъ становится *принцемъ*. Затѣмъ ведутъ игру двое, и который изъ нихъ соберетъ девять взятковъ становится *солдатомъ*, а послѣдній *крестьяниномъ* или *музикомъ*.

Лишь только каждый игрокъ получитъ какое-нибудь названіе, какъ вся игра принимаетъ вдругъ новый видъ и отношеніе. Съ того момента сдача картъ принадлежитъ мужику, до тѣхъ поръ, покуда онъ не выиграетъ, какого-нибудь другаго названія.

Мужикъ стасовавъ колоду картъ, даетъ ее снять солдату: карты въ такомъ случаѣ сдаются съ начала королю, потомъ принцу, за нимъ солдату и потомъ мужику.

По сдачѣ картъ, король беретъ у мужика самаго старшаго козыря, отдавая ему замѣнъ козыря какую-нибудь другую карту. Потомъ принцъ беретъ у мужика другой козырь и вмѣсто его даетъ мужику, другую какую ему вздумается, карту. Покончивъ все, такимъ образомъ, какъ нами сказано, игроки начинаютъ снова играть, съ тою только разницею, что всѣ выходы принадлежать, королю, не смотря на то, ему ли достанется взятка или кому-нибудь другому. Послѣ короля сноситъ карту принцъ, за нимъ солдатъ, а потомъ мужикъ; причемъ каждый изъ нихъ старается набрать девять взятковъ. Кто скорѣе наберетъ девять взятковъ, тотъ становится королемъ. Такимъ образомъ можетъ случиться, что король станетъ принцемъ, мужикъ королемъ, солдатъ принцемъ, а принцъ солдатомъ.

Если случится что у мужика не будетъ козырей, тогда король и принцъ могутъ брать по своему усмотрѣнію другія карты, давая ему въ замѣнъ ихъ какія имъ вздумаются.

Когда король выйдетъ, то мѣсто его заступаетъ принцъ и пользуется первыми выходами. При выходѣ короля, карты сдаются сначала принцу, потомъ солдату, а затѣмъ мужику.

Когда принцъ займетъ мѣсто короля, тогда необходимо первые два раза козырять. По выходѣ короля, мужикъ не даетъ уже никому козырей, и пользуется вскрывшимся козыремъ, котораго онъ подмѣняетъ какой ему заблагоразсудится картою.

Торговля. Число яроковъ—отъ трехъ до десяти человѣкъ. Колода должна быть въ 52 карты. Каждый игрокъ долженъ имѣть по нѣскольку жетоновъ, изъ которыхъ обязанъ ставить по одному жетону на ставку или на конъ. Играющіе на деньги назначаютъ каждому жетону определенную цѣну. Цѣль игры—набрать поэнъ или триконъ.

Поэнъ—состоитъ изъ трехъ картъ одинаковой масти; старшій предпочитается младшему: одна карта не можетъ составить поэна.

Секансъ—пикетный терцъ.

Триконъ—три карты одного достоинства.

Сдатчикъ, перетасовавъ карты, даетъ снять правому сосѣду и затѣмъ поочередно, начиная съ правой руки, сдаетъ каждому игроку по три карты. Сдатчикъ имѣетъ право сдавать карты, какъ онъ хочетъ, т. е. по одной, или по три сразу.

Сдатчикъ называется *банкиромъ*, а колода которую онъ сдаетъ *банкомъ*. Банкиръ очень много имѣетъ преимуществъ и вмѣстѣ съ тѣмъ невыгодъ.

Козырей въ этой игрѣ нѣтъ, и ихъ не вскрываютъ.

Послѣ сдачи банкиръ кладетъ передъ собой колоду и спрашиваетъ: *кто начинаетъ?* подручный разсмотрѣвши свои карты говоритъ: *на деньги* или *на мѣну*? Такимъ же образомъ поступаютъ и всѣ остальные играющіе.

Начинать на деньги, значитъ требовать отъ банкира карту изъ колоды, вмѣсто отданной ему въ руки, которую онъ долженъ класть подъ низъ колоды. За получаемую отъ банкира карту, игрокъ долженъ заплатить ему одинъ жетонъ.

Начинать на мѣну, значитъ помѣняться картою съ правымъ сосѣдомъ.

Подобнымъ порядкомъ продолжается круговая покупка и мѣна до самаго сдатчика.

Игрокъ, имѣющій поэнъ, секансъ или триконъ показываетъ его не дожидаясь прочихъ игроковъ.

Выигравшему игру достаются всѣ ставки, поставленные игроками при началѣ игры.

Выгоды банкира состоятъ въ слѣдующемъ:

1. Онъ получаетъ отъ игроковъ по одному жетону за каждую карту, выданную имъ изъ колоды: самъ-же онъ никому ничего не даетъ,

2. Если у банкира случится масть, равная съ мастью игрока, то ему отдается преимущество.

3. Выигравшій игру долженъ ему дать за сдачу одинъ жетонъ.

ГЛАВА IV.

Слетѣлись или Московка.—Пьяницы.—Поддавки.

Московка. Число партнеровъ въ означенную игру трое или четверо, хотя можно играть и вдвоемъ, но это не особенно весело.

Для игры, употребляется колода въ тридцать двѣ карты. Кому достанется сдавать, тотъ перетасовавъ карты, даетъ ихъ снять своему подручному. Послѣ сдачи каждому по девяти картъ, вскрывается козырь.

Каждый игрокъ, послѣ сдачи картъ, разсматриваетъ, сколько у него картъ одинаковаго достоинства, т. е. двѣ или три шестерки, четыре или три туза, и такъ далѣе.

Первый выходъ предоставляется подручному сдававшего. Каждый выходитъ къ одному только сидящему подъ нимъ; выходить можно съ какой угодно карты, и притомъ съ двухъ, трехъ и четырехъ одинаковаго достоинства картъ: 2—3 шестерокъ, 2—3—4 королей и т. д. Если кто нибудь вышелъ только съ одной или двухъ шестерокъ, тогда другіе игроки и тотъ къ кому ходятъ, если у нихъ есть третья и четвертая шестерка, должны ихъ также присоединить къ той или другой вышедшимъ уже шестеркамъ. Всякую карту можно крыть или старшею картою той же масти или козыремъ. Кто же нехочетъ, или не въ состояніи этого сдѣлать, тотъ можетъ идущія къ нему карты принять; послѣ этого выходитъ уже его подручный. Если же кто раскроетъ всѣ идущія *слетѣвшіяся* къ нему отъ другихъ карты, тогда онъ *выходитъ*.

Кто такимъ образомъ спуститъ съ рукъ всѣ карты, тогда какъ онѣ есть еще у другихъ игроковъ, тотъ *выходитъ*, или какъ говорятъ, дѣлается правъ. Если же у кого-нибудь остается одна или нѣсколько картъ, тогда какъ у другихъ игроковъ нѣтъ ни одной, то онъ проигрываетъ или какъ говорятъ, *остался*...

Наказаніе проигравшему состоитъ въ томъ, что онъ долженъ сдавать карты для слѣдующей игры. Если игра ведется на деньги, то проигравшій платитъ каждому играющему условленную плату.

Всѣ раскрытыя карты откладываются къ сторонѣ и до новой сдачи не поступаютъ въ игру.

Правила розыгрыша слѣдующія:

I. Слѣдуетъ ходить сначала съ самыхъ маленькихъ картъ.

II. Удерживаться всѣми мѣрами, чтобъ безъ надобности не ходить съ козыря.

III. Необходимо стараться неразрознивать карты одного значенія.

IV. Есть ли у васъ въ разныхъ мастяхъ находится по двѣ карты одинаковаго значенія (двѣ шестерки, два туза), и которыя необходимо разрознить, то нужно разрознивать карты старшаго достоинства.

V. Когда случится на рукахъ нѣсколько козырей, при двухъ и болѣе картахъ одинаковаго съ ними значенія, бейте идущія къ вамъ карты козырями, не смотря на то, что вы могли-бы ихъ бить мастью; а потомъ ходите съ той масти, которую побил козыремъ.

VI. Есть ли у васъ случится на рукахъ одинъ или два небольшихъ козыря, и кто нибудь ходитъ къ своему подручному съ нихъ, то скидывайте его, хотя бы онъ былъ и старшій, такъ какъ въ подобномъ случаѣ можно рассчитать на лучший исходъ при одномъ остающемся козырѣ.

Пьяницы. Происхожденіе этой игры неизвѣстно, и названіе ее неособенно красиво, но между тѣмъ она не безъ интересна.

При игрѣ въ четверомъ и болѣе, употребляютъ колоду въ пятьдесятъ двѣ карты, при игрѣ вдвоемъ, играютъ въ тридцать двѣ карты.

Играющіе собирая въ кучку сдаваемые карты, неразсматриваютъ ихъ и мастямъ не придаютъ особеннаго значенія.

Вся колода картъ, раздается всѣмъ играющимъ по равному количеству.

Сдающему предоставляется право ходить первому, и онъ снимая верхнюю карту съ кучки, кладетъ ее на столъ. Другіе поступаютъ точно также, и чья карта окажется старшей, тотъ беретъ взятку и кладетъ ее внизъ кучки. Такимъ образомъ продолжаютъ игру, и, тотъ, который успеетъ скорѣе сбить или спустить всѣ свои карты — выигрываетъ.

Во время игры, когда сойдутся спорныя карты: 2—3 одинаковаго значенія, т. е. двѣ шестерки, или два короля, тогда играющимъ необходимо класть новыя карты на кучку, и у кого окажется старшая, тотъ беретъ. Если между спорными картами окажутся тузы, то старшимъ считается тотъ, который раньше былъ положенъ. Вообще при спорныхъ картахъ, тотъ изъ играющихъ, который ранѣе другихъ клалъ карту, пользуется преимуществомъ и вторично изъ колоды карты не вынимаетъ. Въ слѣдствіе этого, игроки обязаны строго держаться очереди и должны класть карты послѣдовательнымъ порядкомъ.

Игру въ *пьяницы* можно вести и на деньги и безъ денегъ. Все зависитъ отъ договора.

Поддавки. Въ поддавки играютъ въ двоемъ, въ двѣ колоды картъ. Чтобы узнать, кому начинать игру, кладутъ на столъ двѣ карты. У каждаго играющаго находится по колодѣ картъ.

Тотъ, кому слѣдуетъ начинать, тщательно тасуетъ имѣющуюся у него колоду и затѣмъ идетъ съ верхней карты, на которую другой играющій кладетъ свою карту, не обращая вниманія на то, какая будетъ идти вслѣдъ за ней. Такимъ образомъ продолжается сносъ картъ, до тѣхъ поръ, покуда не выпадетъ тузъ или король какой-нибудь масти. Тотъ, кто положилъ туза, останавливается сносить; другой же игрокъ, въ это время, сноситъ на кучку карты, послѣ чего снесшій

туза беретъ всю кучку, и кладетъ ее подъ низъ своихъ картъ.

Въ такомъ порядкѣ и видѣ продолжается игра до тѣхъ поръ, покуда у одного изъ играющихъ не выдутъ всѣ карты, а къ другому не перейдутъ обѣ колоды.

На открытаго туза однимъ, другой кладетъ три карты, а на открытаго короля — двѣ.

Г Л А В А LVI.

Мельники. — Циганка. — Свиньи.

Мельники. Число партнеровъ въ означенную игру отъ 2-хъ до 10-ти лицъ. Каждому играющему сдается по три карты, и одна карта вскрывается, какъ козырь.

Ходъ игры въ мельники можно раздѣлить на двѣ стадіи.

I. Лѣвый сосѣдъ сдающаго дѣлаетъ ходъ къ своему подручному съ какой нибудь карты и послѣдній долженъ сбросить на нее карту той-же масти высшаго или низшаго достоинства; — положившій высшую карту беретъ взятку. Снесенныя съ рукъ карты наполняются изъ талона.

Если взятка достанется ходившему, то и послѣдующіе выходы принадлежатъ ему-же до тѣхъ поръ, пока его подручный не приметъ или не покроетъ схоженную къ нему карту.

Принять карту можетъ только тотъ у кого нѣтъ подходящей масти, и онъ не хочетъ крыть козыремъ. Въ такомъ же родѣ продолжается разыгрываніе и между вторымъ и третьимъ игрокомъ и такъ далѣе, пока не выйдутъ всѣ карты съ рукъ игроковъ и ихъ талона. Послѣ этого начинается разыгрыванье набранныхъ партнерами взятокъ.

II. Тотъ, кто прежде всѣхъ успѣлъ разыграть доставшіеся на его долю карты, пользуется правомъ перваго выхода, съ какой ему вздумается карты. Сидящій возлѣ него, долженъ эту карту перекрыть или принять: въ первомъ случаѣ онъ передастъ эти двѣ карты третьему, который долженъ по-

ложенную карту вторымъ играющимъ, перебить или принять. Эту третью, послѣдняго играющаго, карту, долженъ перебить или принять четвертый, и т. д., что продолжается до тѣхъ поръ, пока въ возрастающей такимъ образомъ *начѣ*, будетъ найдется столько картъ, сколько всѣхъ играющихъ, за исключеніемъ одного; въ этомъ послѣднемъ случаѣ, кому достанется разыгрывать кучу, сдѣлавъ надлежащую покрывку, откладываетъ всѣ эти карты въ сторонѣ, которая больше и не входитъ уже къ составу разыгрываемой игры. Раскрывшій такимъ образомъ всю *кучу*, идетъ съ другой, какой ему за-благоразсудится карты, при чемъ подручный его поступаетъ точно тѣмъ же порядкомъ, какъ онъ поступалъ при существованіи первой *кучи*.

Относительно приема, соблюдаются слѣдующія правила.

Если кто приметъ первую выходную карту, тогда его подручный долженъ выходить съ другой, какой онъ сочтетъ лучше.

Если кто не можетъ или не хочетъ покрыть чьей-нибудь перекривки, тогда онъ принимаетъ одну только подходную къ нему покрывку, послѣ этого, сидящему около его, слѣдуетъ крыть оставшуюся затѣмъ въ кучѣ верхнюю карту.

Общее правило игры заключается въ томъ, чтобы держать свои карты самымъ скрытымъ образомъ.

Никогда не слѣдуетъ выходить съ самыхъ старшихъ и вѣрныхъ картъ. Не нужно выходить съ козырей ранѣе того покуда не узнается, что и у вашего подручнаго есть козыри, но только младшія.

На подходныя къ вамъ карты, нужно всегда сносить самыя младшія карты. Если къ вамъ ходятъ съ маленькою картой, то ее нужно не крыть, а принимать.

Когда идутъ съ сильной карты, и при томъ съ такой масти, которой у васъ нѣтъ, нужно бить козыремъ.

Если на рукахъ находится три карты одной масти, то нужно ходить со старшей. Когда бываетъ два-три козыря, то нужно ходить съ средняго, чтобы въ послѣдствіи можно было его возвратитъ обратно, оставшимся, старшимъ козыремъ.

Когда выходная ваша карта будетъ принята, то въ слѣдующій ходъ необходимо вытребовать ее обратно.

Выгоднѣ всегда сбрасывать съ рукъ младшую карту отдавая взятку ходящему къ вамъ партнеру.

Если пойдутъ съ карты, которую невыгодно оставить на розыгрышъ, а у васъ на рукахъ много козырей, то лучше принять пойденную къ вамъ карту.

Дѣлать выходъ выгоднѣ съ длинной масти.

Для раскрышки не слѣдуетъ жалѣть послѣдняго козыря, между тѣмъ какъ выгоднѣ придерживать козырей, если вы не въ послѣдней рукѣ.

Цыганка. При игрѣ вчетверомъ, употребляютъ колоду въ тридцать шесть картъ, при игрѣ впятеромъ и болѣе въ пятьдесятъ двѣ карты,

Въ этой игрѣ, роль *цыганки* выполняетъ дама пикъ. Она ничего не кроетъ и ее никто не можетъ крыть.

На чью долю выпадетъ сдача картъ, тотъ полную колоду картъ раскладываетъ кругомъ и въ срединѣ этого, импровизованнаго кольца, кладетъ козыря.

Первый выходъ дѣлаетъ сдатчикъ, взявши какую-нибудь карту изъ образовавшагося круга картъ. Подручный сдатчика поступаетъ точно также какъ и онъ, и если ему придется выдернуть изъ круга старшую карту той же масти, то онъ ею кроетъ и взятку тащить себѣ, когда же выдернется младшая карта или другой масти, то взятку беретъ тотъ огрокъ, который ходилъ, и такимъ образомъ продолжаютъ брать изъ круга и крыть; до тѣхъ поръ покуда разберутся всѣ карты. Играющій, выдернувшій изъ круга какого-нибудь козыря, обязанъ положить его въ свою кучку, и выдернуть другую карту, чтобы съ нее ходить. Точно также должно поступать и съ *цыганкой* (пиковая дама), съ которой, какъ мы уже говорили, ходить не допускается, а потому ее и нужно сбегать до совершеннаго розыгрыша картъ. Послѣ этого, разыгрывается *цыганка* такъ: игрокъ собравши карты, и перевернувъ изнанкой вверхъ, развертываетъ ихъ полукругомъ и подаетъ подручному, который выдернувъ карту, лицевой стороной кладетъ на столъ, и сообразившись съ своими картами, кроетъ ее или принимаетъ. Игра продолжается въ такомъ родѣ, покуда не разойдутся всѣ карты, и *цыганка* въ лицѣ пиковой дамы; послѣ всевозможныхъ переходовъ отъ

одного игрока къ другому, не застрянетъ у кого-нибудь изъ играющихъ.

Нужно имѣть крайнюю осторожность при смѣшиваніи и перетасовки картъ. Распустивши вѣрообразно кучку картъ, слѣдуетъ держать ихъ такъ, чтобы не было никакой возможности подглядѣть, ни расположенія картъ, ни мѣста нахожденія *пиковой дамы*.

Свиньи. Число партнеровъ въ означенную игру неограниченно, поэтому при большомъ количествѣ играющихъ слѣдуетъ употреблять полную колоду въ 52 листа, которая кладется открытая двойка или шестерка. Затѣмъ всѣ партнеры по очереди снимаютъ съ колоды по одной картѣ и кладутъ ихъ каждый передъ собой, эта карта изображаетъ *магазинъ* каждого игрока: шестерка-же или двойка, лежащая на срединѣ стола изображаетъ *свинью*, на которую кладутся карты въ восходящемъ порядкѣ.

На карты, изображающія магазины кладутся карты въ нисходящемъ порядкѣ, не разбирая мастей. Такъ какъ тузы нигде не идутъ, то на нихъ кладутъ королей. Если тузъ лежитъ на магазинѣ, то его нельзя снять даже на свинью. Свинья оканчивается королемъ и откладывается въ сторону. Слѣдующая свинья начинается съ первой показавшейся изъ талона двойки или шестерки.

Выигрышъ конна принадлежитъ тому, кто успѣетъ спустить всѣ карты, за исключеніемъ тузовъ, причемъ правило игры требуетъ, чтобы на магазины карты спускать только двумъ своимъ сосѣдямъ, правому и лѣвому.

Карта, идущая по порядку на карту свиньи, уже не можетъ итти на магазинъ партнера и должна быть положена на свинью.

Г Л А В А LVII.

Дамка.—Бабочка.—Козлы.

Дамка имѣетъ большое сходство съ одной въ дурачки и играется колодой въ 36 картъ.

Партнерамъ раздается по шести картъ и открывается козырь. остальные откладываются въ талонъ, который служитъ для пополненія вышедшихъ картъ партнеровъ.

Ходятъ въ этой игрѣ по нѣскольку картъ одной масти, если таковыя имѣются, въ противномъ-же случаѣ по одной.

Закрывать можно мастью и козырями. Если нечѣмъ крыть, то берутъ нераскрытыя карты на руки. Вообще раскрышка и приемъ картъ зависитъ отъ расчета играющаго и иногда, даже, при возможности раскрыть, выигрѣе бываетъ принести ущербъ подручному игроку.

Пиковая дама, по правиламъ описываемой игры, не можетъ быть покрыта никакою картой и всегда должна приниматься, въ чемъ и заключается особенность игры. Эта карта и называется *акулькой* или *дамкой*,

имѣющій пиковую даму долженъ по возможности прибегать ее до конца игры, въ дѣятельный моментъ ея воспользоваться удобнымъ случаемъ и сдѣлать выходъ съ акульки къ сосѣду, что можетъ задержать его ходъ и принести вамъ значительныя выгоды.

Бабочка. Въ эту игру менѣе трехъ и болѣе четырехъ играть не могутъ.

Колода употребляется въ пятьдесятъ двѣ карты. Право сдачи картъ рѣшается старшей картой.

Каждому играющему сдается три карты. Послѣ сдачи, при игрѣ втроемъ, вскрываютъ семь, а при игрѣ вчетверомъ, вскрываютъ четыре карты.

Въ центрѣ стола ставится коробочка, въ которую каждый изъ играющихъ кладетъ въ нее по одной фишѣ. Подручный сдававаго, рассмотрѣвъ свои карты, беретъ одну изъ открытыхъ на столѣ, соответствующую картамъ, нахо-

дящимся у него на рукахъ. Онъ можетъ взять и двѣ и три карты, если только счетъ ихъ очковъ, будетъ равняться счету тѣхъ картъ, которыя онъ имѣетъ.

У кого на рукахъ не окажется такой карты, которою бы онъ могъ взять со стола другую, то долженъ положить свои карты къ лежащимъ на столѣ и положить въ коробочку столько жетоновъ, сколько положить картъ.

Кто всѣми своими тремя картами возьметъ со стола другія, тотъ выигрываетъ партію и беретъ ставку.

Если этого въ которой нибудь сдачѣ не выдетъ, то поставивши коробочку за скинутыя карты, сдаютъ снова, и такимъ образомъ увеличивается ставка до тѣхъ поръ, пока кто нибудь ее возьметъ выигравши партію.

Козлы. Игра разыгрывается обыкновенной колодой картъ, только безъ шестерокъ. Колода раздѣляется на двѣ половины. Первый разъ сдается пятнадцать картъ. Верхняя карта колоды служитъ козыремъ для двухъ игръ. Козырь принадлежитъ тому кто сдаетъ карты.

Игра разыгрывается въ четверомъ. Старшинство картъ имѣетъ слѣдующую оцѣнку: тузъ состоитъ 11 очковъ, король 4, дама 3, валетъ 2, десятка 10; остальные неимѣютъ никакой цѣнности и считаются *пустыми*.

По окончаніи каждой игры, производится счетъ очковъ взятымъ картамъ, и у кого окажется 61—62 очка, тотъ значить выигралъ партію.

Каждый изъ играющихъ записываетъ у себя 12 очковъ. Тотъ, который сдѣлалъ болѣе 60 очковъ, списываетъ въ свою пользу съ каждаго игрока по два очка, съ сдатчика же одинъ очекъ. Если кто нибудь изъ играющихъ возьметъ съ кого нибудь двѣнадцать, то онъ выигрываетъ *козла* или *коня*.

Послѣ того какъ первая половина колоды картъ разыгрывается, сдаютъ вторую половину. Козыремъ остается та же карта, которая была и впервой половинѣ. Процессъ и результатъ игры тотъ же:

Особенность въ этой игрѣ составляютъ валеты. Трефовый валетъ старше всѣхъ картъ и бьетъ безъ исключенія всѣхъ козырей. Пиковый валетъ кроетъ вала червей и бубней, а также и всѣхъ козырей. Червонный валетъ кроетъ бубно-
Карточный игрокъ.

ваго валета и козырей. Бубновый валетъ кроетъ только козырей.

Играющему необходимо сносить своему подручному младшія или пустыя карты, не жалѣя даже валетовъ, которые неособенно цѣнны. Послѣдніе если и приберегать, то только тогда, когда нѣтъ козырей. Слѣдуетъ стараться сохранять тузы и десятки, какъ самыя главные карты для расчета.

—●● К о н е ц ъ . ●●—

КАРТИНЫ ПРИРОДЫ съ научными объясненіями. Сочиненіе А. Гумбольдта.

Переводъ съ нѣмецкаго А. Назимова, съ предисловіемъ профессора Московскаго Университета К. Ф. Рулье. 2 части, изд. 3-е проредактированное и исправленное преподавателемъ реального училища С. Г. Дудышкинымъ. Большой томъ 500 стр. Москва, 1900 г. Цѣна 1 р. 50 коп., въ хорошемъ переплетѣ 2 р. Книга допущена Ученымъ Комитетомъ Министерства Народнаго Просвѣщенія въ учебныя старшаго возраста библіотеки всѣхъ среднихъ учебныхъ заведеній названнаго министерства, а также и въ бесплатныя народныя читальни.

Добываніе маселъ растительныхъ, жирныхъ и благовонныхъ. Практическое руководство къ очисткѣ и обработкѣ разныхъ маселъ по нѣмѣцкимъ способамъ. Съ рис. Составилъ В. Юзвевичъ. Москва. 1898 года. Цѣна 40 коп., въ перепл. 90 коп.

УКСУСЪ СТОЛОВОЙ и ТУАЛЕТНЫЙ всѣхъ сортовъ, вкусовъ и запаховъ. Всѣ способы приготовленія его домашне-кустарнымъ и фабричнымъ способомъ, съ 8-ю рисунками. Составилъ В. Юзвевичъ. Москва, 1898 г. Цѣна 60 коп., въ хорошемъ перепл. 1 руб.

ДОМАШНІЙ ПИВОВАРЪ-МЕДОВАРЪ.

Важное практическое руководство приготовить домашнимъ способомъ пиво всѣхъ сортовъ и вкусовъ какъ-то: мюнхенское, мангеймское, мартовское, англійское, франконское, бѣлое, и друг. сортовъ, въ большихъ и малыхъ размѣрахъ, а также разныхъ сортовъ меда. Проба, опредѣленіе и сбереженіе пива и меда на самое долгое время. Въ 2-хъ частяхъ. Съ рисунками. Составилъ В. Юзвевичъ. М. 1900 г. Цѣна 1 руб. въ хор. пер. 1 руб. 50 коп.

Русское овцеводство и козоводство.

въ 2-хъ частяхъ.

Часть 1-я. Разведеніе, содержаніе, уходъ и доходная статья съ русскаго барана и овцы. Часть 2-я. Разведеніе содержаніе и уходъ за козою и польза отъ нея. Съ рисунками. Составилъ М. Русановъ. М. 1900 г. Ц. 25 к., въ хор. пер. 75 к.

Клееварное производство.

Приготовленіе домашнимъ кустарнымъ способомъ клеевъ всѣхъ сортовъ. Сост. вилъ В. Юзвевичъ. М. 1900 г. Ц. 25 к. въ хор. пер. 75 коп.

ЧТО МНѢ ПИТЬ?

водку, вино, пиво или воду, чай, кофе и т. д. Взглядъ на пользу и вредъ этихъ напитковъ достигнута глубокой и безболѣзненной старости. Медицинскія изслѣдованія быть всегда здоровымъ. Соч. доктора Коха. М. 1900 г. Ц. 50 коп., в

Легкая обработка СТЕКЛЯННОЙ МАССЫ

домашне-кустарнымъ способомъ.

Популярное руководство къ приготовленію всевозможныхъ цвѣтовъ и формъ: пузырьковъ, бусъ, кубастиковъ, стананчиковъ, фонарей, разной аптекарской посуды и разныхъ мелкихъ вещей изъ стеклянн. массы. Съ 277 рисунками въ текстѣ. Составилъ по Францъ-Шиферу (Мартенеръ) и перевелъ съ послѣдн. нѣмецкаго изданія химикъ П. О. Симоненко. М. 1900 г. Цѣна 1 р. въ хорошемъ переплетѣ 1 руб. 50 коп.

Писчебумажное производство.

Необходимое общее знакомство съ писчебумажнымъ производствомъ и приготовленіе домашнимъ способомъ низшихъ сортовъ бумаги: бѣлой, цвѣтной, оберточной, картона и папье-маше. Состав. В. Юзвевичъ. Москва 1900 г. Ц. 40 коп. въ хор. пер. 90 коп.

Рыболовство и рыбоводство

во всѣхъ видахъ, во всѣхъ мѣстахъ Россіи и во всякое время года.

Въ двухъ частяхъ.

Часть 1-я. Рыбоводство. Искусственное разведеніе рыбъ, воспитаніе болѣзни, уходъ за рыбою, устройство всевозможныхъ садковъ и пр. Часть 2-я. Рыболовство. Всѣ способы ловли, промысловыя и охотничьи орудія для ловли рыбы во всякое время года и проч. Сост. М. Русановъ, со множествомъ рисунковъ. Москва 1900 г. Цѣна 75 коп. въ хорошемъ переплетѣ 1 руб. 25 коп.

Москва, ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННАЯ БИБЛИОТЕКА ДЛЯ НАРОДА. 1900 г.

Издано подъ редакціею кандидата богословія *Георія Орлова*.

1) Покаяніа отверзи, Ми двери, живо-
даче!

2) Въ чемъ состоитъ истинный постъ.

3) О необходимости и спасительности
посѣщенія Храма Божія.

4) Милуй нища взавѣ даетъ Богови

5) Дума за торами, а смерть за пле-
чами.

6) Пиницы Царства Божія не насла-
дуютъ.

7) Слово гнило, да не исходитъ изъ
устъ Вашихъ.

8) Въ несчастіи прибѣгай съ молятъ.
вою въ Богу а Его Святѣмъ угодникамъ.

9) Съ чужимъ добромъ бѣду прине-
сешь въ домъ. Бесѣды противъ воровства.

10) Праздность—мать всѣхъ пороковъ.

11) Объ Ангелѣ Хранителѣ душъ а тѣ-
лесъ нашихъ, изданіе третье исправлено и
дополнено

12) О поминовении усопшихъ и о ду-
ховномъ здравіи живыхъ. Издан. третье.

Всѣ 12 брошюры отпечатаны на хорошей, плотной бумагѣ, четкимъ шрифтомъ, въ
литографированн. съ картинкой сорочкой. Цѣна каждой брошюры 5 коп., съ пересылкой
15 коп., высылающие одновременно всѣ 12 брошюры получаютъ ихъ за 80 коп. съ
пересылкою. Земство, Городскія библіотеки и управл. высылающая одновременно не
менѣе 100 экз. каждого названія получаютъ по 3 руб. 50 коп. за 100 съ пересылкою
на счетъ покупателя.

ОБЩЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ НАРОДНАЯ БИБЛИОТЕКА.

Виѣклассное чтеніе для школъ и народа.

1) Анекдоты и преданія о Петрѣ Ве-
ликомъ Императорѣ Земли русской и его
любви къ Государству М. 1900 г. болѣе
300 стр. Цѣна 30 коп. съ перес. 45 к.

2) Разсказъ объ Избраніи Михаила
Феодоровича Романова на Престолъ цар-
ства русскаго и объ Иванѣ Осиповичѣ
Сусанинѣ спасителе жизни его, съ изоб-
раженіемъ Памятника Сусанина въ Ко-
стромѣ Соч. *Ив. Шевелкина* издан. 6-е
М. 1900 г. Цѣна 10 коп., съ перес.
20 коп.

3) Любовь Царя или повѣсть о томъ,
какъ царь Петръ былъ въ чужихъ краяхъ
что онъ тамъ видѣлъ а дѣлалъ и что
изъ этого стало изданіе 5-е М. 1900 г.
Цѣна 10 коп., съ пересыл. 20 коп

4) *Войдановичъ Н.* Душенька дре-
вняя повѣсть въ вольныхъ стихахъ. М.,

1900 г. Цѣна 12 коп., съ пересылкою
22 коп.

5) *Пушкинъ А. С.* Полный романъ
въ стихахъ *Евгеній Онегинъ* 240 столб-
цовъ самаго мелкаго шрифта. Изящный
альбомчикъ. Москва, 1900 г. Цѣна 8 к.,
съ перес. 18 коп.

6) *Нарѣжнѣй. В. Бурсакъ.* Романъ
М. 1900 г. болѣе 300 страницъ Цѣна
30 коп., съ перес. 45 коп.

7) Древняя страна пирамидъ (Егип-
етъ). Популярныя разсказы о Египтѣ.
Составилъ *М. И. Рахмановъ*, Москва.
1900 г. Цѣна 15 коп. съ перес. 25 к

8) Страна сказочныхъ чудесъ. (Индія)
Популярныя разсказы о Индіи. Соста-
вилъ *М. И. Рахмановъ*. М. 1900 г.
Цѣна 15 коп. съ перес. 25 коп.

Всѣ 8 брошюры отпечатаны на хорошей плотной бумагѣ четкимъ шрифтомъ въ ли-
тографич. сорочкѣ съ картинкой. Высылающие всѣ 8 книжекъ одновременно получаютъ
ихъ за 1 р. 70 коп. съ пересылкою. Земства, городскія библіотеки, начальныя школы
высылающие одновременно не менѣе какъ по 20 экземпляровъ каждого названія поль-
зуются уступкою 30% съ пересылкою на счетъ покупателя.

Желающимъ болѣе подробно познакомиться какъ съ Титулами
вышесказанныхъ книгъ, такъ и съ оглавленіемъ, высылается по
требованію ПОЛНЫЙ КАТАЛОГЪ и ПОДРОБНОЕ ОБЪЯВЛЕНІЕ
по всѣмъ отраслямъ знаній БЕЗПЛАТНО.

ородніе съ своими требованіями благоволятъ обра-
лчительно въ Москву, Тверская, пассажъ Постни-
гопродавцу **Г. Т. БРИЛЛИАНТОВУ**. На пересылку слѣ-
агать по 20 коп. на рубль.